3451/1
AÇÃO GAMES
ESPECIAL DEBULHADOS
30 NOVOS JOGOS
75 DICAS
EDITORA AZUL
Edição Nº 113
Março de 1997
R$ 3,50
DONKEY 3
ACABE O JOGO COM 103%
★ 87 fotos
★ O mundo perdido
★ Todos os bônus, pássaros, moedas e chefes
MEGA/SATURNO
SONIC 3D BLAST
As 7 esmeraldas e todos os chefes + Seleção de Fases
PST/SAT/PC
TOMB RAIDER
Até o final, com os 45 segredos do game
ISSN 0104-1630
SAIU UM NOVO PLAYSTATION NO JAPÃO

NÃO VAI SER POR CAUSA DA VOLTA ÀS AULAS QUE VOCÊ VAI DEIXAR DE SE DIVERTIR.

DESTAQUES 16 BITS

MARVEL SUPER HEROES
Todos os Super-Heróis e vilões reunidos num só game. Defenda a terra de Thanos e das forças do mal.
R$ 109,90

STREET FIGHTER ALPHA 2
Cart. de 32 Mega, com 18 lutadores. Tradução fiel da versão arcade. Somente para Super NES.
R$ 114,90

CHRONO TRIGGER
O RPG mais vendido de 1996, dos mesmos criadores da série Final Fantasy. Cart de 32 mega, com 10 finais diferentes.
R$ 114,90

SUPER MARIO RPG
O primeiro RPG do maior herói do Super NES. Gráficos tridimensionais, armazenagem para até 4 jogos.
R$ 109,90

NINTENDO 64

2x R$ 235,00
OU 12x 58,62

JOGOS JÁ DISPONÍVEIS:
Cruis'n USA; Killer Instinct Gold; Mortal Kombat Trilogy; Super Mario Kart R; Super Mario 64; Star Wars: Shadows of The Empire; NBA Hang Time; Pilot Wings 64; Wave Race; Wayne Gretsky 3D Hockey.

LANÇAMENTOS DE MARÇO:
Blast Corps; Turok: the Dinosaur Hunter.
[R$ 119,90 cada]

ACESSÓRIOS NINTENDO 64:
Controle Adicional (R$ 79,90)
Cartão de Memória (R$ 69,90)

PLAYSTATION

2x R$ 225,00
OU 12x 56,15

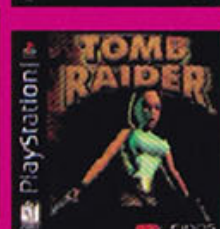
JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):
Mortal Kombat Trilogy; Street Fighter Alpha 2; FIFA Soccer '97; Tekken 2; Tomb Raiders; Resident Evil; Formula One; King of Fighters '95; Destruction Derby 2; Ridge Racer Revolution; The Need for Speed; Crash Bandicoot; Samurai Shodown 3; Toshinden 2; Andretti Racing 96; Alien Trilogy; Die Hard Trilogy; Tobal Number 1; Rally Cross; Sentient; Jet Moto; Broken Helix; BattleSport; Herc's Adventures; e muitos outros.

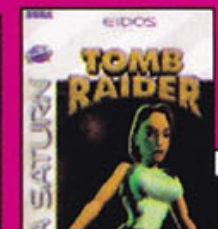
SATURN

2x R$ 220,00
OU 12x 54,91

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):
Street Fighter Alpha 2; King Of Fighters '95; Daytona USA: Championship Circuit; Sonic 3D Blast; Tomb Raiders; Mr. Bones; Formula 1 Challenge; Virtua Cop 2 com Arma [R$ 114.90]; Ultimate Mortal Kombat 3; S•ga Rally; Worldwide Soccer 97; X-Men Children; Alien vs. Predator; Fighting Vipers; Bug Too!; Dragon Force (RPG); Die Hard Trilogy; Bubsy 3D; Soviet Strike; BattleSport; Herc's Adventures; e muitos outros.

OFERTA ESPECIAL*: 1 CONSOLE + 1 GAME = 1 CONTROLE GRÁTIS

• NOVIDADES PSX • NOVIDADES SAT •

Magic: The Gathering
MechWarrior 2
Cool Boarders
Fatal Fury
Mega Man 8
Namco Museum Vol. 3
NBA Hangtime
The Need For Speed 2
Suikoden
Test Drive Off-Road
[R$ 89,90 cada]

Magic: The Gathering
Mega Man 8
Independence Day
MechWarrior 2
NBA Live '97
Spider
Syndicate Wars
The Crow
Dark Sun (RPG)
Crusader: No Remorse
[R$ 89,90 cada]

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

Preços de acordo com a legislação em vigor, qualquer alteração nas alíquotas de impostos será cobrada à parte. Preços válidos enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, Playstation e Nintendo 64 fornecidos no sistema NTSC. • * Ofertas válidas somente para compras efetuadas em conjunto. / ** Frete incluso apenas para o estado de SP. - Pagamento em 5X somente para cheques. Pagamentos em 12X sujeito à aprovação de crédito.

START

Nossa capa

King Kong ganhou um visual radical para virar Donkey. Foto Universal Filmes. Computação gráfica: Tadeu C. Pereira. Edição de Arte: João Ailton O. de Andrade. Idéia: Equipe Ação Games

É hora de debulhar

Gente, Donkey Kong 3 e Sonic Blast invadiram as locadoras e foram atropelando quem estava na frente. É o que vocês poderão conferir no nosso Top Ten. Portanto, é hora de debulhar pra valer e foi o que fizemos nesta edição. É claro, não poderíamos deixar de fora o incrível Tomb Raider, que está deixando muitos jogadores malucos. Tomb Raider vem em grande estilo e reinagura o selo The Best of Ação Games, dado apenas a jogos excepcionais. Para vocês não ficarem por fora das novidades, avaliamos e cotamos outros trinta lançamentos.

Um abraço da Equipe Ação Games

Ação Games agradece

Escrevi para lhes desejar Feliz Ano Novo e para parabenizá-los pela ótima edição de Natal, falando de tudo e me deixando tão bem informado sobre os jogos que sairiam no final do ano.

João Paulo Coelho da Silva
São Paulo, SP

Obrigado João Paulo. E obrigado a todos os leitores do Brasil que nos escreveram parabenizando pela edição de Natal e nos desejando Boas Festas.

Direto de Street Alpha, uma Rose-Fatal que nocauteia qualquer um. Visual dos sonhos do Daniel Castro Azevedo, de Charqueadas, RS

3DO em baixa

Adoro essa revista, é a melhor que já li. Mas vocês poderiam fazer mais matérias sobre jogos do 3DO.

Tiago J. Adami
Dois Vizinhos, PR

Caro Tiago, infelizmente a carreira do 3DO 32 Bits praticamente acabou. A empresa não conseguiu vender o suficiente para atingir sequer 10% do total de videogames norte-americanos e, por isso, quase não há mais jogos para ele.

Como já noticiamos, o 3DO 64 Bits e a placa M2 empacaram e ninguém sabe se vão ou não sair. A decisão será tomada pela Panasonic, que agora é dona do projeto. Segundo a revista norte-americana EGM, a placa M2 e o novo console poderão sair até o meio deste ano e o primeiro jogo seria um tal de D2.

Senhas inúteis no Fifa 96

Eu só jogo Fifa 96 de Mega e toda vez que ganho um campeonato aparece uma senha que não resulta em nada. Aonde devo digitar a senha? O quê eu faço?

Rogério C. da Silva
Brasília, DF

Caro Rogério, o local correto para digitar as senhas é a tela de Opções. Mas a maioria das senhas do Fifa 96 não resulta em nada mesmo e ninguém sabe porque. Conforme-se!

PC Warcraftmania

Eu gostaria que vocês ao menos comentassem meu fax senão cabeças vão rolar!!!! (brincadeirinha). Bem pessoal, eu queria saber quando a Blizzard vai lançar o novo Warcraft.

Bernardo Martins da Luz
Porto Alegre, RS

Caro Bernardo, por favor, não nos mande uma carta-shouriken ok? Quanto ao novo Warcraft, só podemos afirmar que deve sair muito em breve, pois suas novas versões costumam aparecer juntas com as de Command & Conquer e a nova versão deste jogo acabou de sair.

Empacou geral?

Aproveite o serviço de ajuda dos fabricantes para se salvar nos momentos difíceis.
Sega: Tec Toy Hot Line - (011) 861-3533. Dá estratégias e dicas.
Nintendo: Playtronic Power Line - (011) 5505-4460. Dá estratégias mas não dá dicas.

O Apocalipse dos consoles

Os jogos do Sega CD sumiram. Ele acabou? E o 32X, também acabou? Enfim, Mega e SNES vão acabar?

Rodrigo C. Cozzo
São Paulo, SP

Galera, vamos pôr os pingos nos "is". O acessório 32X acabou no exterior, mas a Sega ainda lança alguns novos jogos para o Sega CD. No Brasil, a Tec Toy ainda vende o Sega CD, mas só consegue lançar poucos jogos para ele. Quanto ao Mega e SNES, vai demorar algum tempo até que acabem, mas o volume de novidades já diminuiu muito no exterior. No Brasil, Playtronic e Tec Toy continuam lançando jogos mensalmente para os dois videogames e não têm planos de parar.

Pitfall - Mayan Adventure (Mega)

Gostaria de saber se há um truque para seleção de fases.

Rafael Eduardo V. G. Oliveira
São Paulo, SP

Há sim, Rafael: Na tela de apresentação, aperte B, →, A, ↓, →, ↑, B, ←, A, →, ↑, A, ↑.

Jungle Strike (Mega)

Preciso das senhas a partir da Missão 5.

Bruno P. Piacentini
Florianópolis, SC

Aí vão elas, Bruno:
Missão 5: VN4D3746JKN
Missão 6: WSFBV4MPYRM
Missão 7: T4PZXL6MHZD
Missão 8: 7GK9N4CZJKN
Missão 9: N4SG3BVWTDV

Kitana detona Scorpion e esfria o ambiente. Tatiane Tacchi D. Campos, de Sete Lagoas, MG

Desert Strike (SNES)

Estou cansado de tanto tentar e não consigo passar da Fase 3.

Haynes Hid Fraiha Filho
Mirassol, SP

Manda ver Haynes: Fase 4: JS5R8M8 e Final: W9CSP38

Confusão nos anúncios

Na edição nº 111 vocês disseram que não estava confirmado MK Trilogy para Saturno. Mas eu vi um anúncio do jogo na revista EGM, com preço e tudo.

Bruno A. B. Júnior
Campinas, SP

Se liga Bruno: o anúncio na EGM saiu por engano ou é trapaça. Continua não havendo previsão de lançamento de MK Trilogy para Saturno.

Por que vocês só apresentaram três games do Nintendo 64 para o Natal, já que até os anunciantes têm mais jogos disponíveis?

Mikio E. Júnior
Londrina, PR

Mikio, só saíram três games viáveis até o Natal, pois o quarto era o tal de xadrez em japonês. Mas já publicamos os demais lançamentos do N64 depois da data em que você postou sua carta. Quanto aos anúncios, é o seguinte: os importadores anunciam o jogo assim que têm confirmada a data de seu lançamento nos States. Ou seja, eles oferecem o jogo para compra antes dele ser lançado.

DETONADOR BOM DE BOLA

Foto Fábio Góis

Casão falando ao microfone da Rádio 89 FM de São Paulo

Walter Casagrande Jr., ou Casão, como a torcida corintiana costuma chamá-lo, tem uma longa história com os games. "Sou do tempo em que pegava mal freqüentar fliperamas". Mesmo assim, Casão não se importava e curtia os pinballs de montão. Depois disso, ele passou pelo Atari, Nintendo e hoje em dia, quando não está cuidando de sua clínica de fisioterapia e nem apresentando o programa "89 Gol" na rádio 89 FM (SP), se diverte com um Super NES. "Gosto de games de corrida como o do Nigel Mansell e Top Gear. Também curto um Fifa Soccer e com meus filhos (Victor, 10 anos, Leonardo, 7 anos e Simon de 3) jogo carts de aventura como Super Mario". Para a alegria da garotada, o paizão promete comprar um Nintendo 64.

Pirataria para rolar de rir

Gostaria que vocês publicassem dicas para o Campeonato Brasileiro de SNES.

Thiago Caetano V. de Azeredo
Cachoeiro do Itapemirim, ES

Mais dois carts pirataços pintaram aqui no Sul. International 2 para o Mega é igualzinho ao do SNES, mas os gráficos ficaram inferiores. Já Sonic 4 para SNES é adaptado de Ligeirinho e o Sonic entrou no lugar dele. O curioso é o marcador de fases: o Super Mario está numa gaiola e fica pulando quando você salva a fase.

Alexandre de O. Rodrigues
Porto Alegre, RS

Sabemos que esses cartuchos estão rolando, mas pedir dica já é demais! Ação Games é contra a pirataria. Quanto à sacanagem que fizeram com o Super Mario, ela é imperdoável. Mas que piratas caras-de-pau!!!

Do fundo do baú

Vale a pena comprar o Laser Active da Pioneer? Ele está custando R$ 750,00 por aqui e nem sei o que ele roda.

Israel de Souza Saraiva
Caxias do Sul, RS

Caro Israel, caia fora! O Laser Active é um projeto de plataforma multisistemas que deu errado. Nem pense em comprar pra debulhar games. OK?

Spawn chama pra briga! Rodrigo G. Vicentini, de São Paulo, SP

Atenção galera:

Ação Games não tem assinatura. Você pode comprar as seis últimas edições recolhidas das bancas pedindo ou escrevendo para a Dinap: (011) 868-3038, Fax (011) 868-3018, Caixa Postal 2505, Osasco, SP.

Chun-li, Psylock e Mileena posam na montagem do time de The King of Fighter's 97. Delírio do Éber "Zizo" Ferreira Queiroz, de Lagoa Santa, MG

SHOTS

PLAYSTATION

Sony lança um novo modelo

Um novo Playstation, com muitas mudanças, foi posto à venda nas lojas do Japão em janeiro. Um pouco antes, no final do ano, a Sony já havia começado a trocar os canhões de laser feitos em plástico (que quebravam sem parar) por outros em alumínio. Agora, as mudanças são maiores e foram feitas para facilitar a fabricação e reduzir os custos, garantindo o preço atual de US$ 199,00 no Japão e Estados Unidos.

A principal mudança foi para pior: as saídas específicas para áudio e vídeo e para cabo de Super-VHS foram substituídas por duas saídas multisseriais. Internamente, o PST ganhou uma placa metálica para proteger o chip central e a posição do canhão de laser foi alterada. Aparentemente, o videogame ficou mais resistente.

As novas saídas

O canhão de laser

QUADRINHOS

Marvel Versus DC Comics, nas bancas

Uma mini-série da editora Abril Jovem vai realizar os sonhos dos fãs de gibis: os heróis da Marvel enfrentam os da DC Comics. Serão quatro edições com 44 páginas cada uma, indo para as bancas a partir de março.

Entre os combates, já estão programados Batman versus Capitão América, SuperBoy contra Homem-Aranha, Namor Versus AquaMan, Mulher-Gato contra Elektra e Wolverine versus Lobo. Quem vai ganhar qual?

PC & SATURNO

Novos jogaços

A Tec Toy pôs à venda, em fevereiro, um pacote animalesco de games para PC: Command & Conquer (2): Red Alert, Screamer 2, Bedlam, Crusader No Regret, Nine e MTV's Slam Scape. O Saturno também ganhou dois novos jogos: Machine Head e Bug Too! (segunda aventura de Bug!).

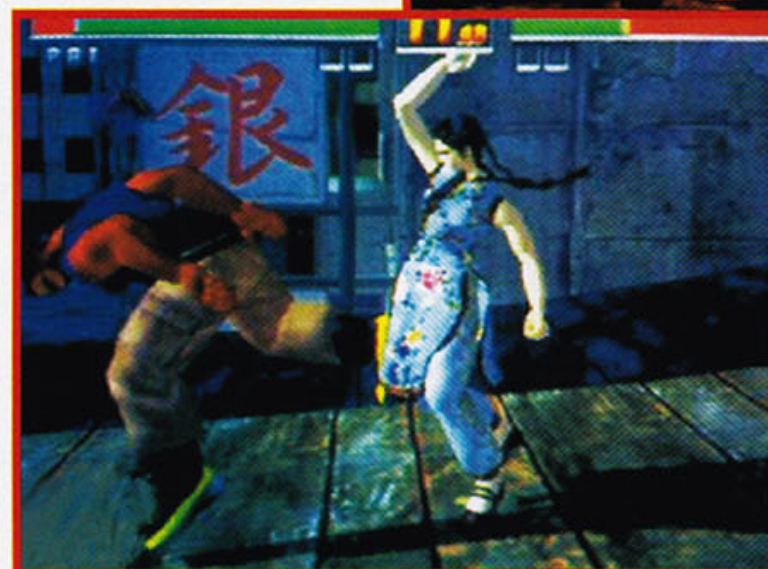
Bug Too

Machine Head

ARCADE

Fatal Fury Special e Virtua 3, nos fliperamas

É isso aí: dois dos mais esperados Arcades já estão rolando nos Fliperamas. Virtua Fighter 3, da Sega, dispensa apresentações. Mostramos uma imagem inédita do Arcade em nossa edição de junho de 96 e, desde lá, estávamos todos esperando. Como é um Arcade com gabinete próprio, custa US$ 15 mil e, por enquanto, só é garantido encontrá-lo nas lojas da Playland. Já Real Bout Fatal Fury Special, da SNK, é um jogaço. Ele promete destronar Samurai Shodown 4, que disputava a preferência dos japoneses junto com Virtua Fighter 3, no início do ano.

Virtua Fighter 3: Jeffry em luta no cenário de fogo...

... e Pai detonando sobre uma passarela de rua. O visual é de arrepiar

Para a Core e Eidos, criadoras de Tomb Raider. O game é um marco na história dos games e vai fazer escola

RESET

Para a pirataria de jogos que voltou a contaminar o mercado. Ela enfraquece as softwarehouses e desmoraliza o País no exterior.

CURTAS

✷ **PST & N64** deverão ganhar, em breve, novos e mais poderosos Memory Cards. Eles serão fabricados pela InterAct, que promete também um Game Shark para o N64.

✷ **Resident Evil nas telas?** A Capcom estaria bancando uma adaptação do game para o cinema.

✷ **Virtua Fighter 3** para Saturno poderá sair apenas em outubro. O game deverá vir com um cartucho complementar, para garantir um desempenho semelhante ao do Arcade.

✷ **Nintendo 64.** A Capcom está acertando jogos para o novo console da "Big N". Os primeiros seriam Ghouls & Ghousts 64, Mega Man 3D e um RPG de ação inspirado em Dungeous & Dragons.

✷ **O 3DO 64 Bits** e seus primeiros games poderão ser exibidos em junho, durante a E3. A feira acontecerá am Atlanta, nos EUA.

✷ **O Virtual Boy** caminha para o fim. Segundo a revista norte-americana GamePro, a Nintendo teria jogado a toalha final e desistido do videogame.

TOP TEN
NACIONAL AÇÃO GAMES

Os games mais alugados no Brasil para consoles de 16 e 32 bits, entre 10 de janeiro e 10 de fevereiro

Reviravolta total no ranking:
Donkey, Sonic e F1, sobem; Street, UMK3, Marvel e International caem. Fifa 97, Daytona 2 e World Wide Soccer estream na lista.

1º - **Donkey Kong Country 3** - SNES
2º - **Street Fighter Alpha 2** - SNES/SAT/PST
3º - **Fifa Soccer 97** - MEGA/SNES/PST
4º - **Sonic 3D Blast** - MEGA/SAT
5º - **Fórmula 1** - PST
6º - **Daytona USA 2** - SAT
7º - **World Wide Soccer 97** - SAT
8º - **Ultimate MK3** - MEGA/SNES/SAT
9º - **Marvel Super Heroes** - SNES
10º - **International Superstar Soccer 2** - SNES

Locadoras participantes:
Brasília - Game Over Vídeo Locadora. Tel. (061) 273 9083
Curitiba - Vídeo Teca. Tel. (041) 262 7581/ 9583
Porto Alegre - Espaço Vídeo. Tel. (051) 311 7999
Rio de Janeiro - Game Palace. Tel. (021) 430 7146
Salvador - Kombat Games. Tel. (071) 240 2145
São Paulo - ProGames Móoca. Tel. (011) 591 0039

Jogo Rápido

Novidades de última hora, comentadas e avaliadas sem firula

Area 51

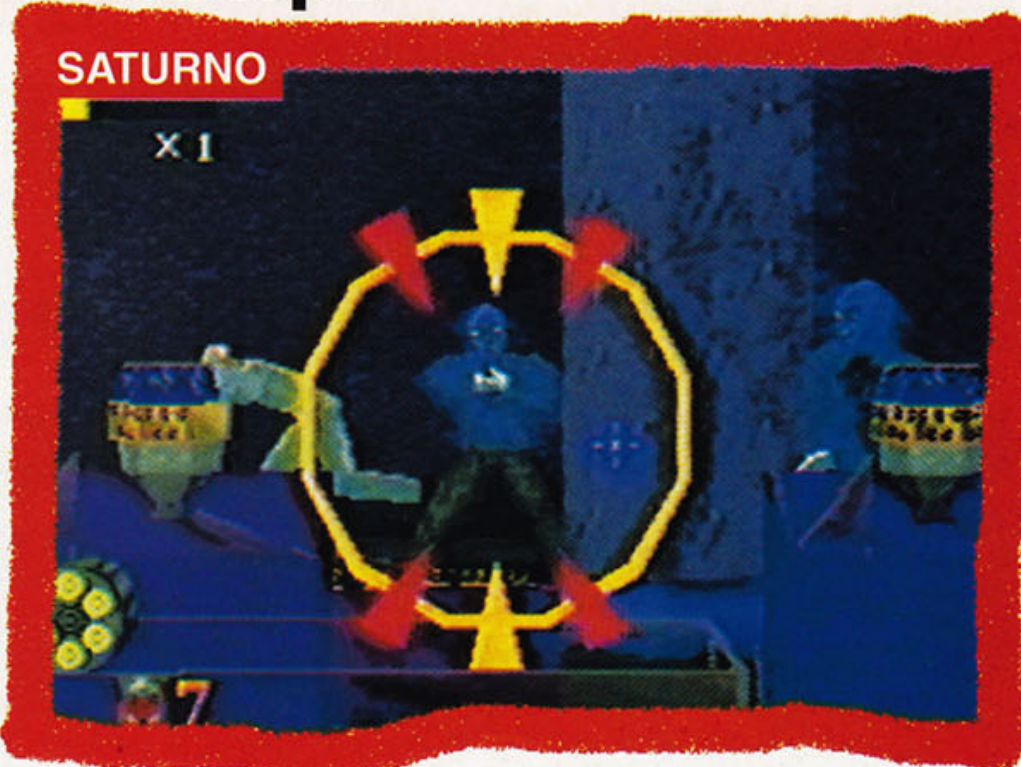
Tiro, da Williams/Midway, 1 ou 2 jogadores. Pistola ou joystick. Já nas prateleiras - *Depois de muito sucesso nos Arcades, chega a primeira versão doméstica. As imagens são digitalizadas e o game oferece maior dificuldade para mirar do que Virtua Cop 2. Além disso, há fases secretas que se abrem depois que você atira em elementos dos cenários.* **Nota 8,0**

Victory Spike

Esporte/Voleibol, da Imagineer, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras - *Game mal-sucedido com gráficos meia-boca, jogabilidade complicada e uma trilha sonora extremamente repetitiva. O maior atrativo é o campeonato nos moldes da Liga Mundial, com oito seleções nacionais. Só para viciados.* **Nota 6,0**

Dragon Force

RPG, da Working Designs, 1 jogador. Já nas prateleiras - *Um game em estilo medieval. Você escolhe entre seis personagens (cada um com seu próprio caminho), para reunir pedras que convocarão dragões ancestrais. É sua única saída para vencer os demônios que ameaçam o reino. Game com muitas animações.* **Nota 8,0**

Virtua Cop 2

Tiro, da Sega, 1 ou 2 jogadores. Pistola ou joystick. Lançamento Tec Toy. Já nas prateleiras - *Esta segunda versão ganhou em agilidade, com mais velocidade e menos travação. A interação também aumentou e agora você escolhe o seu caminho em alguns momentos. Quanto aos gráficos, estão bem parecidos com o anterior.* **Nota 8,0**

Mega Man 8

Aventura, da Capcom, 1 jogador. CD japonês. Já nas prateleiras - *Um game com enredo e personagens da série exibida na tevê no final de 96. Rock Man 8 (nome japonês) traz o mesmo esquema dos anteriores, o que mostra o esgotamento da fórmula. Inovações: agora você salva no Memory Card, em vez de usar passwords, e as passagens secretas levam a fases especiais.* **Nota 7,0**

Super Puzzle Fighter 2X

Estratégia/Puzzle, da Capcom, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras - *Game no estilo de Tetris com quatro personagens de Darkstalkers e quatro de Street Fighter, que aparecem com visual infantil. O grande barato é jogar a dois, pois conforme você ganha pontos seu personagem sai batendo no rival. Sacana e divertido!* **Nota 8,0**

Command and Conquer

Estratégia/Guerra, da Westwood, 1 jogador. 2 CDs. Já nas prateleiras - *Demorou, mas chegou! Esta versão ficou superior à de PC, com gráficos acima da média do Saturno, animações em Full Screen sem perda de definição e loading rápido. O único problema – e não é pequeno – é que não dá para jogar em rede.* **Nota 9,0**

Winning Eleven 97

Esporte/Futebol, da Konami, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras - *Magnífico trabalho da Konami que conseguiu melhorar o que já era ótimo. Os gráficos vieram com mais polígonos, tornando o visual mais "redondo" e a jogabilidade está impressionantemente precisa. A grande atração é o campeonato da J.League, com todos os times e jogadores oficiais, inclusive os brazucas. Imperdível!* **Nota 8,5**

Coolboarders

Esporte/Snowboard, da UEP Systems, 1 jogador. CD japonês. Já nas prateleiras - *O lançamento mais radical da temporada! Você desce montanhas numa velocidade alucinante, faz manobras do além nas rampas e sai raspando a beirada de precipícios. Os gráficos são poligonais e a jogabilidade exige muito treino. Replays cinematográficos. Um jogaço!* **Nota 9,0**

Star Wars - Dark Forces

Ação/Tiro, da Lucas Arts, 1 jogador. Já nas prateleiras - *O primeiro game da saga a fugir do esquema de combates espaciais. Aqui a dinâmica é parecida com a de Doom: você controla um soldado que sai distribuindo tiros e em nenhum momento pilota naves.* **Nota 8,0**

Jogo RÁPIDO

Soul Edge

Luta, da Namco, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras - *Um CD que impressiona logo de cara, com uma apresentação devastadora que, por si só já recomenda a locação. O jogo também arrebenta, com ótimos gráficos poligonais e jogabilidade precisa. Os oito personagens têm uma média de 55 golpes, que você pode ver na tela.* **Nota 9,5**

Fighters Megamix

Luta, da Sega, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras - *Os lutadores de Fighting Vipers encaram os de Virtua Fighter. São 32 personagens, dos quais dez secretos. Dá para escolher entre quatro seqüências de adversários, em cenários infinitos ou cercados por grades. A jogabilidade até que ficou legal, mas os gráficos estão inferiores aos de Fighting Vipers.* **Nota 8,0**

Fist

Luta, da Imagineer, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras - *Jogo com visual poligonal primitivo e mal-acabado, com desafio muito fácil. Esqueça!* **Nota 6,0**

Reloaded

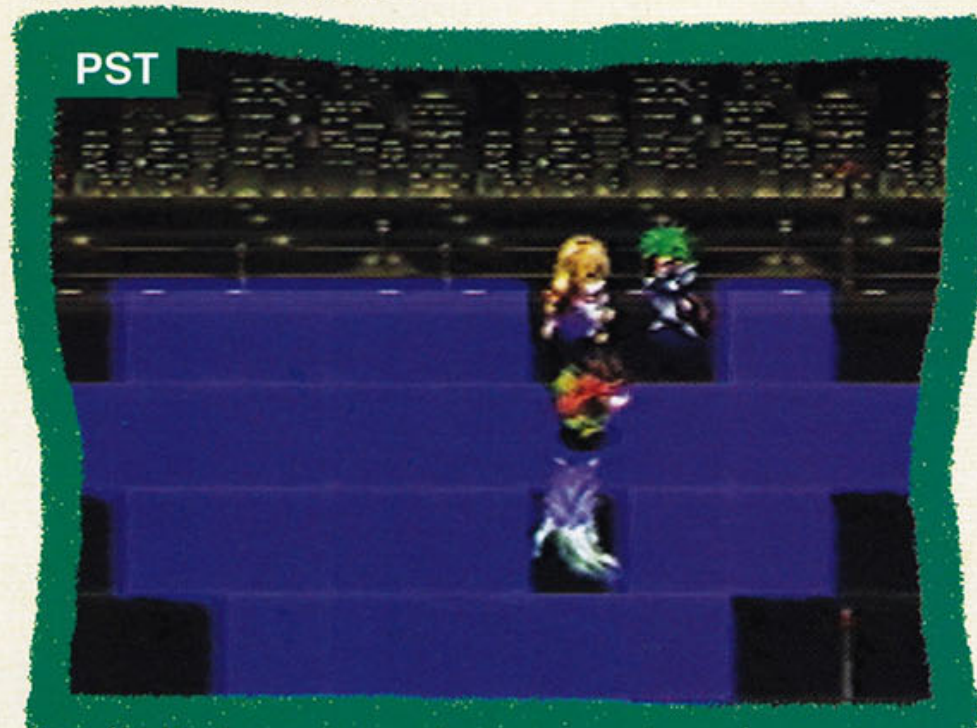
Ação/Tiro, da Interplay, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras - *Uma continuação de Loaded que ficou muito inferior à original e na qual só a apresentação se salva. As telas do jogo ficaram mal-trabalhadas e os personagens patinam ao invés de andar. Decepcionante mesmo para quem amou a primeira versão.* **Nota 6,5**

Space Jam

Esporte/Basquete, da Acclaim, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras - *Com dois pesos-pesados como Michael Jordan e Pernalonga no elenco é difícil um game dar errado. Os gráficos são legais, a jogabilidade é boa e a sacanagem rola direto nas partidas. Os jogos são disputados por equipes de três jogadores e toda a turma do coelho marca presença. Imperdível e divertido!* **Nota 8,5**

Heaven's Gate

Luta, da Atlus, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras *- Game com oito personagens que mistura porradas e armas. São quatro modos de pancadaria com ótima jogabilidade. Infelizmente, os gráficos poligonais ficaram ruins pacas!* **Nota 7,5**

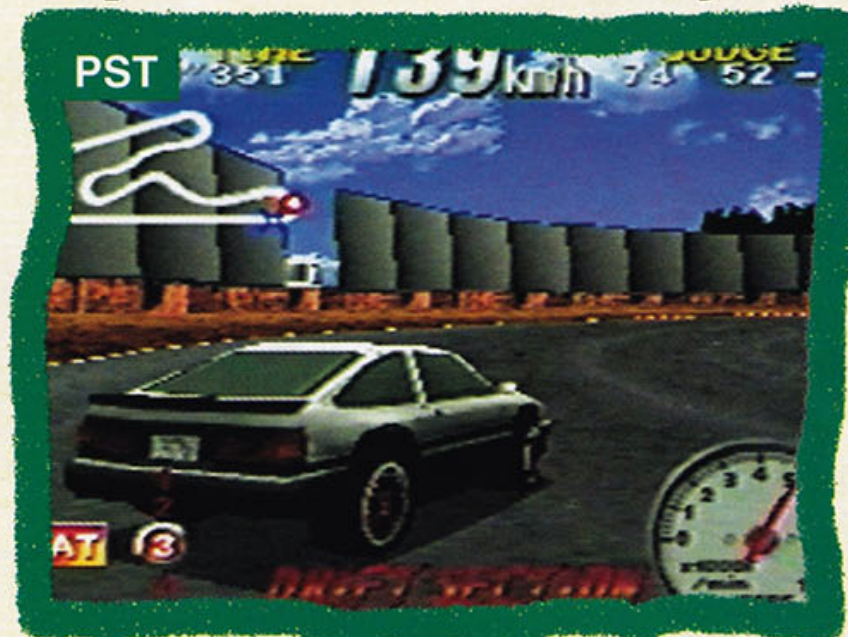
Arc The Lad 2

RPG, da Sony, 1 jogador. CD japonês. Já nas prateleiras *- Boa continuação, com gráficos e animações superiores ao original. O enredo mistura elementos medievais e futuristas e o esquema de batalhas exige bastante estratégia. Ótima pedida para quem encara, sem problemas, RPGs com textos em japonês.* **Nota 8,0**

Super Football Champ

Esporte/Futebol, da Taito, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras *- Futebol para japonês ver. Os gráficos com poucos polígonos resultaram em peladas entre robôs quadradões. Nem a jogabilidade se salva. Fuja!* **Nota 5,0**

Wild Arms

RPG, da Sony, 1 jogador. CD japonês. Já nas prateleiras *- Você escolhe entre três personagens e cada um segue o seu próprio caminho. A trilha sonora agrada e as batalhas rolam com gráficos poligonais em ambientação 3D. No resto do tempo, rola a tradicional visão de jogo dos RPGs. Confira!* **Nota 7,5**

Super Technic Challenge

Esporte/Corrida, da Mitsui, 1 jogador. CD japonês. Já nas prateleiras *- Aqui você sempre "rala" contra um concorrente. O problema é que os gráficos ficaram "qualquer nota" e os carros são tão instáveis que parecem rodar com amortecedores vencidos.* **Nota 6,0**

Hyperduel

Espacial/Tiro, da Technosoft, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras *- Saca aquele velho esquema de nave voando em scroll lateral, atirando sem parar em centenas de naves e chefes. Pois é, o esquema consagrado em games como Darius Gaiden e Gradius está de volta. Mate a saudade!* **Nota 7,0**

Jogo Rápido

Fifa Soccer 97

Esporte/Futebol, da Electronic Arts, 1 a 4 jogadores. Já nas prateleiras. Usa Memory Card - *Melhoraram tudo mas esqueceram a jogabilidade. O CD vem cheio de novidades, incluindo uma ótima apresentação com lances reais digitalizados. Tem comentarista, narrador e a modalidade "indoor" que todos já conhecem. As oito câmeras dispostas pelo estádio dão um toque especial, principalmente a visão de dentro de campo. O game melhorou muito, mas a jogabilidade ainda é o grande problema.* Nota 7,0

Bomberman B-Daman

Ação, da Hudson, 1 a 4 jogadores. Já nas prateleiras. Cartucho japonês - *Um game completamente novo. Bomberman deve explodir todas as bombas inimigas da tela, arremessando uma única bomba para zerar a fase. São cem fases para encarar. No modo Battle, vence quem se sai melhor entre levar e acertar bombas. Ótima pedida, como sempre.* Nota 8,5

Command & Conquer - Red Alert

CD-ROM, Estratégia/Guerra, da Virgin Interactive. Um jogador isolado, 2 jogadores por cabo Link ou Modem e até 4 em rede local ou Internet. Já nas prateleiras. Configuração mínima: 486DX 33 MHz, DOS, placa de vídeo VGA; ou Pentium/60 MHz, Windows 95, placa SVGA. Para ambos, 8 Mb de RAM, 30 Mb de HD, CD-ROM de dupla velocidade e placa de som - *A segunda versão de Command and Conquer ficou absurdamente legal. Os gráficos estão muito superiores e agora rolam batalhas marítimas. Como no original, você "constrói" soldados e blindados para enfrentar os inimigos. Jogando em um Pentium, os gráficos podem ser ampliados até quatro vezes. Imperdível!* Nota 9,5

Independence Day

CD-ROM, Simulador/Ação, da Fox Interactive, 1 jogador. Já nas prateleiras. Configuração mínima: Pentium 90 MHz, DOS ou Windows 95, 16 Mb de RAM, 50 Mb de HD, CD-ROM de dupla velocidade e placa de som, placa de vídeo VGA ou SVGA - *É quase um simulador de avião, já que você está na cabine de um deles. Mas ao invés de se preocupar com o controle da nave, você deve acabar com os alienígenas antes que eles destruam o nosso amado planeta. Os gráficos mantém a fama de bons efeitos especiais que o filme alcançou.* Nota 8,5

Tecmo's Deception

Adventure, da Tecmo, 1 jogador. Já nas prateleiras. Usa Memory Card *- Game de primeira linha e com boa história. Você é um príncipe condenado injustamente, por seu irmão, pelo assassinato do próprio pai. Como resultado, é cremado em praça pública. Então você topa um pacto com o demônio e, em troca de uma missão, ressuscita para a sonhada vingança. Muita ação, com clima de total suspense e, som e jogabilidade extraordinários.* **Nota 8,0**

Contra Legacy of War

Ação/Tiro, da Konami, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras. Usa Memory Card *- Ray, Tasha, CD-288 e Bubba são heróis que mandam chumbo sem parar em soldados, tanques, discos voadores e monstros, com vários tipos de armas e munição. Músicas e sons legais, mas gráficos fracos, apesar da boa apresentação.* **Nota 7,0**

John Madden NFL '97

Esporte/Futebol americano, da Electronic Arts, 1 a 4 jogadores. Já nas prateleiras *- Uma ótima pedida para os fãs da série. Os gráficos estão melhores e as partidas ficaram mais realistas. Só o som ficou devendo. Há várias opções extras, como criar jogadores, avaliação física dos atletas, treino de fundamentos, compra e venda dos passes de atletas. Até quem não saca nada de futebol americano se diverte: o modo Practice Event, mostra quatorze partidas chocantes.* **Nota 8,0**

Jet Fighter 3

Simulador de avião, da Mission Studios, em CD-ROM, 1 jogador. Já nas prateleiras. Configuração mínima - 486/100 MHz, DOS ou Windows 95, 8 Mb de RAM, 30 Mb de HD, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som, placa de vídeo VGA ou SVGA *- Uma excelente opção em simulador, que oferece dois aviões para pilotar. Os gráficos são muito bem texturizados e dão um realismo impressionante. O melhor é que você pode pilotar com todos os comandos reais de aviador ou simplesmente curtir a imensidão dos ares...* **Nota 9,0**

NBA Live 97

CD-ROM, Esporte/Basquete, da EA Sports, 1 ou 2 jogadores (até 4 jogadores em rede). Já nas prateleiras. Configuração mínima: Pentium 75 MHz, DOS ou Windows 95, 16 Mb de RAM, 40 Mb de HD, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som, placa de vídeo SVGA, PCI/VLB VESA *- Grande enterrada da E. A. Sports, que mais uma vez fez um maravilhoso game de basquete. Os gráficos em polígonos 3D proporcionam visões incríveis da quadra, com um detalhismo impressionante. Para ver tudo isso, o ideal é rodá-lo em um Pentium 133 MHz. Animal!* **Nota 9,0**

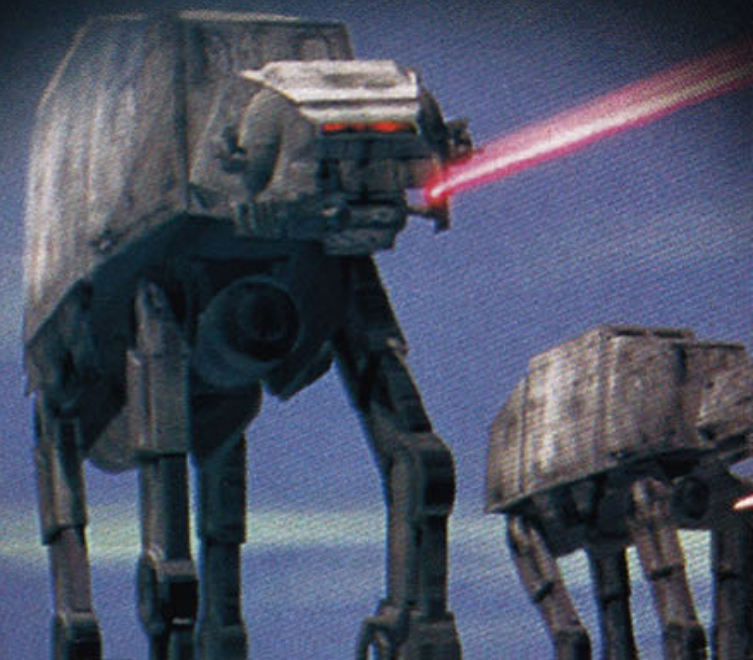
Laser
Health
Flame
LUKE SKYWALKER ESTÁ
DARTH VADER VAI CONQUISTAR O
PARE DE COÇAR O SACO E

É Nintendo.

Ou nada.

SENDO PERSEGUIDO.

UNIVERSO.

FAÇA ALGUMA COISA.

SONIC 3D BLA

O Caminho das Esmeraldas

Você precisa de todas as sete esmeraldas para ver o final completo. Elas estão nas fases de bônus. Para entrar, é preciso ter cinqüenta argolas e encontrar Knuckles ou Tails. Dentro do bônus, seu desafio é coletar 150 argolas. Damos um roteiro, mas se você não conseguir a esmeralda em um bônus, pode tentar no outro.

Esmeralda 1

Knuckles está no primeiro setor do Green Grove Act 1, na parte sudeste da fase. Se ligue na rachadura e abra caminho quebrando a parede com o Spin Attack. Use o canhão para chegar à plataforma em que está o amigo

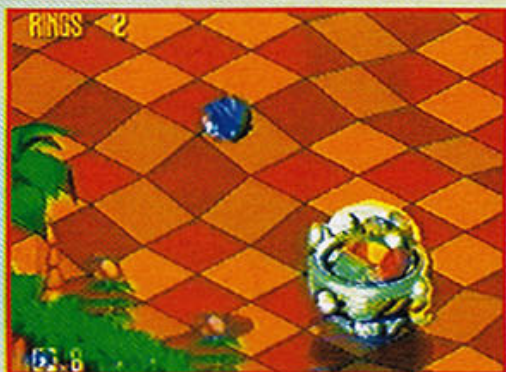
Esmeralda 2

Tails está exatamente onde Sonic começou o jogo. Para chegar à plataforma, o caminho é pelo segundo setor da Green Grove Act 1, na parte sudoeste da fase

Esmeralda 3

Knuckles espera você no começo do segundo setor em Green Grove Act 2. O amigo está no final do pequeno corredor localizado à esquerda da primeira descida

DETONE OS CHE

Green Grove

Espere Robotnik soltar a bola de ferro e fuja da perseguição. Quando a nave encostar no chão, pule e ataque a cabine

Spring Stadium

Fique circulando em volta do morro central e, quando a nave descer, ataque com o pulo

Volcano Valley

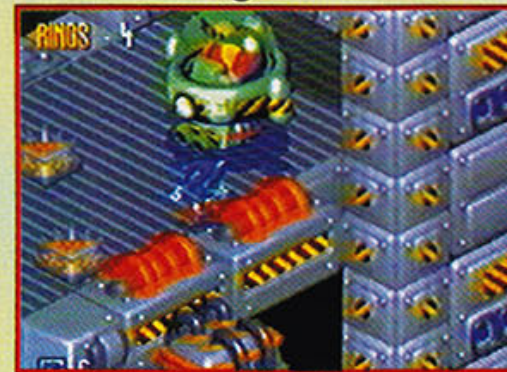
Suba nos canos e ataque a cabine principal com pulos. Pegue uma argola por vez, pois é fácil ser atingido pelo fogo

Rusty Ruins

Suba na mão da estátua e espere-a se aproximar da cabine para atacar. Pule para desviar das bolinhas

Diamond Dust

Tome cuidado com os bonecos de gelo e ataque quando a nave descer. O importante é não ficar parado, senão Robotnik congela Sonic

Gene Gadget

Permaneça em um dos cantos da esteira, desvie dos blocos e espere a nave descer para atacá-la

Panic Puppet

O mestre desta fase está dividido em três etapas. O esquema é igual para todas as partes, a única diferença está no tipo de ataque do Robotnik. Você precisa destruir os braços mecânicos das cabines e, para atacar, é só pular nos ombros.

Primeira parte

Fique em frente aos braços e espere o ataque inimigo. Quando a mão de Robotnik estiver no chão, pule nos ombros

ST

Quem está ligadaço na revista não perdeu a apresentação da nova aventura do porco-espinho em nossa edição anterior (a 112). Sonic 3D Blast mereceu nota 9,0, graças principalmente às inovações nos gráficos, agora em 3D. E como Sonic merece respeito, confira aqui um roteiro completo com todas as sete esmeraldas, além dos chefes.

Lembre-se que as fases se dividem em Acts, que por sua vez se dividem em setores. Para passar de setor é preciso capturar os passarinhos (Flickies) que estão presos nos corpos dos robôs. Destrua os inimigos para libertá-los. Você tem de salvar cinco Flickies para passar de setor.

DICA

Ouça um pouco de todas as músicas do Sound Test e você ganha a Seleção de Fases no Mega.

Esmeralda 4

Tails está na parte leste, no segundo setor de Green Grove Act 2. Destrua as pedras que bloqueiam a passagem com o Spin Attack. Suba na mola e entre na caverna. Depois siga pelo corredor até encontrar Tails

Esmeralda 5

Tails está na parte oeste, no primeiro setor da Rusty Ruins Act 1. Mas fique esperto: para destruir as pilastras que impedem o caminho é preciso chegar ao segundo setor e pegar o ciclone

Esmeralda 6

Knuckles está na parte noroeste, no terceiro setor da Rusty Ruins Act 1. Destrua a parede falsa (foto) com o Spin Attack. Também é preciso usar o ciclone para desbloquear seu caminho

Esmeralda 7

Knuckles está na parte sudoeste do primeiro setor da Rusty Ruins Act 2. Destrua a parede falsa (foto) com o Spin Attack, que o caminho leva direto ao amigo

FES

Por Eduardo Murata

Segunda parte

Não fique parado, desvie do fogo e ataque com cuidado

Terceira parte

Para fugir das bolinhas, basta pular sem parar. Ataque os braços rapidamente

The Final Fight

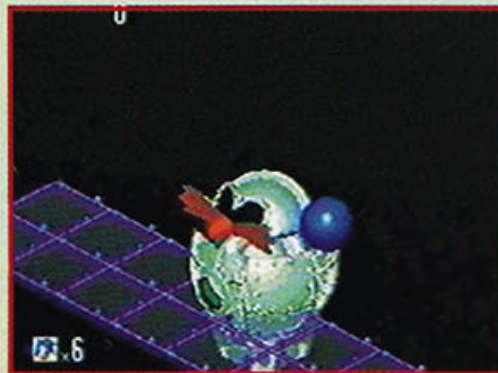
O último desafio está dividido em cinco chefes e é preciso destruí-los duas vezes.

Chefe 1

Espere pelos raios e ataque a cabine quando ela se aproximar da plataforma. Não se esqueça de pegar as argolas

Chefe 2

Cuidado com o fogo, pois ele segue Sonic por toda parte. Espere Robotnik se aproximar para atacar

Chefe 3

Não pare, pois as mãos perseguem Sonic. Pule o ataque duplo e acerte Robotnik quando ele descer

Chefe 4

Desvie dos mísseis e detone a nave quando ela se aproximar da plataforma

Chefe 5

Fique no canto superior esquerdo pulando, para fugir das bolinhas. Quando o ataque inimigo parar, pule na cabine de Robotnik e acabe com sua festa

Detone o

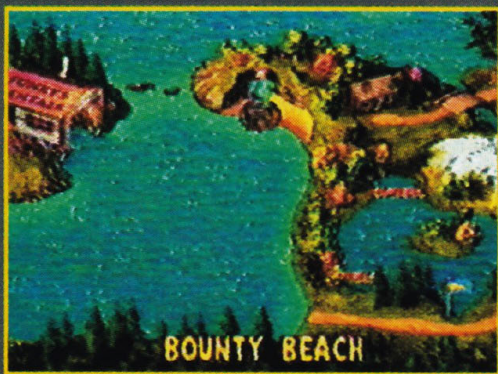
Apresentamos este game na edição nº 111 e ele mereceu nota 10. DK3 é a versão mais entupida de segredos da série. Mas encaramos o desafio e mostramos tudo para chegar ao final com 103% de resultado. Para isso, você terá de encontrar o seguinte:

1 - Todas as Telas de Bônus (TB): são duas ou três por fase e cada tela dá uma Moeda de Urso (Bear Coin), que você usa para abrir fases no Mundo Perdido;

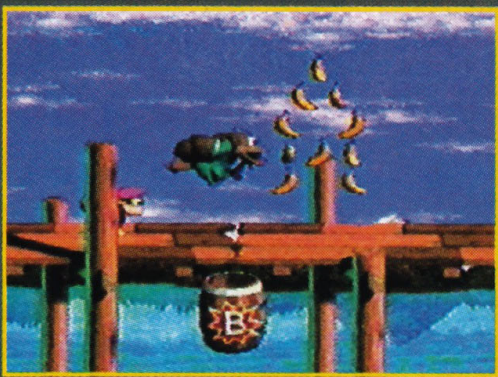
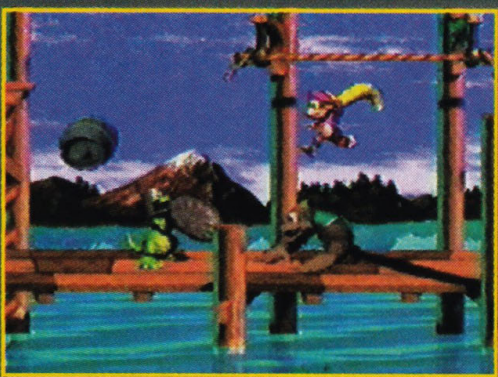
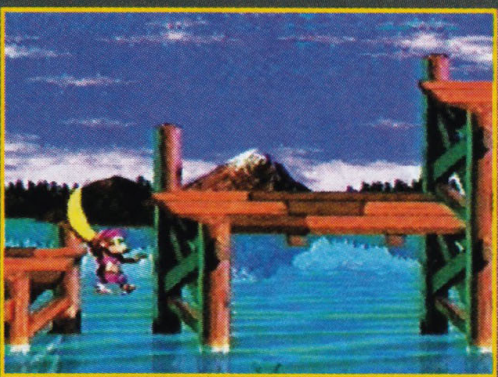
2 - Todas as Moedas DK (MDK): só com elas Funky lhe dá o último veículo do jogo, o girocóptero;

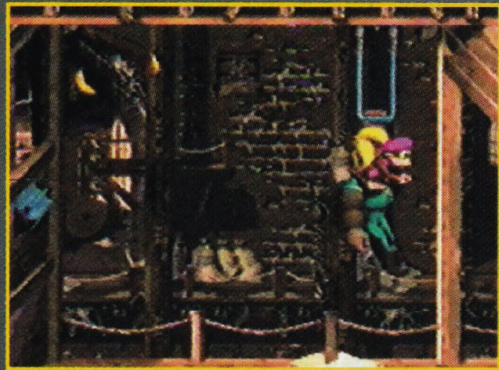
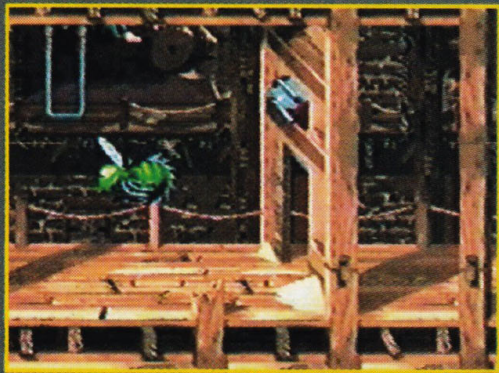
3 - Todos os pássaros (Banana Birds): eles permitem ver o final real do jogo.

Lembre-se de trocar itens e segredos com os Irmãos Ursos, para encontrar mais segredos.

Mapa Geral

1º Banana Bird - Pegue-o no Bounty Beach

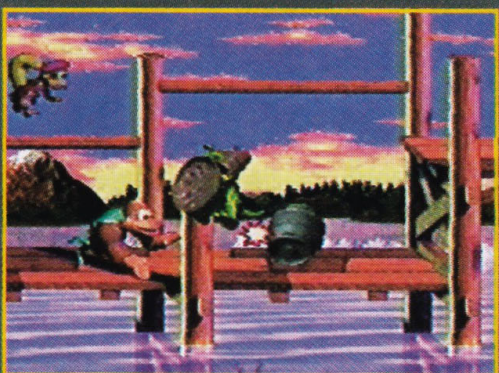
L. Orangatanga

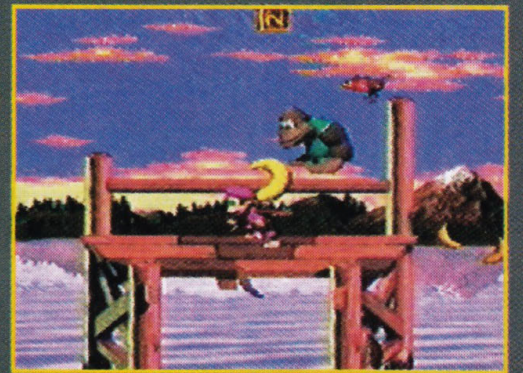
Lakeside Limbo

1ª TB - Jogue Kiddy no chão rachado

MDK - Jogue o barril por cima de Koin

2ª TB - Caia nesta parte e nade para a direita

Doorstop Dash

1ª TB - Pule no gancho e passe pela porta à esquerda

2ª TB - Pule no gancho e passe pela porta à direita

MDK - Pule no gancho, pegue o barril e jogue-o pela porta

2º Banana Bird - Está em Smuggler's Cove.

Tidal Trouble

MDK - Pegue este barril e jogue-o por cima de Koin, que está à direita

1ª TB - Caia aqui, nade à esquerda, pegue Engarde e vá para a direita

2ª TB - Suba nesta plataforma e use o movimento especial de Kiddy: role em direção à água e no momento em que fizer contato com ela, aperte o botão de pulo

Skidda's Row

1ª TB - Uma das mais fáceis: é só pular

MDK - Pegue o barril e jogue por cima de Koin

Kong 3

Vá até o final com 103% de desempenho

Por Hugo Santos

2ª TB - Ela está acima destes dois Kremlings rosa

Murky Mill

1ª TB - Pegue o barril, mate a abelha e caia pelo alçapão

2ª TB - Use o barril, que está ao lado da parede, para subir à esquerda. Lá em cima, sugue o barril e jogue-o na abelha de baixo. Caia no buraco

MDK - Pule e jogue o barril pela abertura

Belcha's Barn

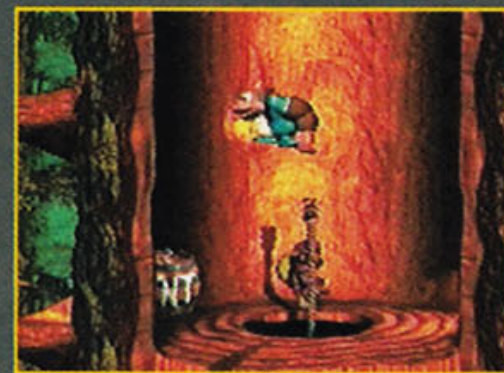
1º Chefe - Pule nos barris. Dentro deles há um besouro. Dê apenas um pulo neles e jogue-os dentro da boca de Belcha.

3º Banana Bird - Compre a concha em Bazaar's General Store (no mapa principal) por cinco moedas de prata e leve-a para Barnacle's Island (Lake Orangatanga).

Kremwood Forest

Barrel Shield Bust-Up

1ª TB - Pegue este barril de TNT e exploda a parede da esquerda

MDK - Jogue Dixie neste galho, pegue o barril e jogue-o em Koin

2ª TB - Exploda a parede da esquerda com este barril, suba e use o Helicopter Spin de Dixie para passar pelos buracos das árvores

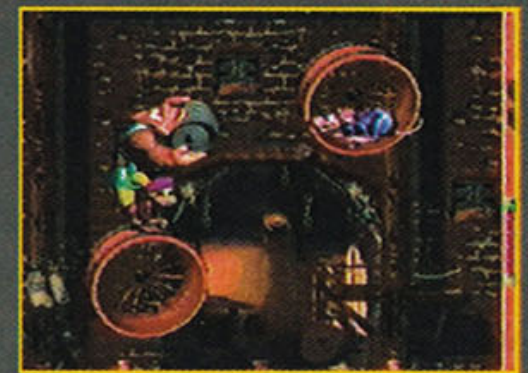
Riverside Race

1ª TB - Use o movimento especial de Kiddy no segundo lago, para subir pela encosta

2ª TB - Use o barril de invencibilidade para subir pelas abelhas até a TB

MDK - No final, volte para a esquerda e use o movimento especial de Kiddy

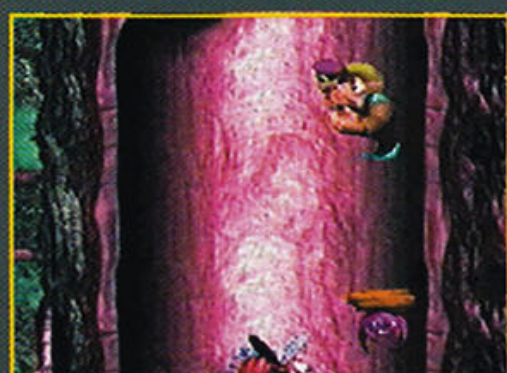
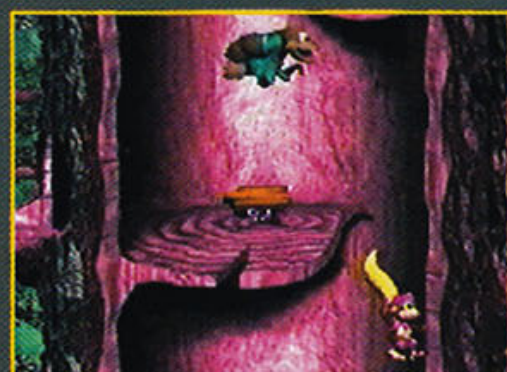
Squeals on Wheels

1ª TB - Liqüide o rato que está depois da letra "O" e use sua esteira para chegar à TB.

2ª TB - Suba por estas esteiras. A TB estará à direita

MDK - Detone estas abelhas e o rato e suba para a direita

Continua ▶

Springin' Spiders

1ª TB - Caia neste ponto (logo após a letra "K") para pegar Squawks. Depois suba e siga pelos buracos das árvores

MDK - Ponha Dixie em cima de Kiddy na terceira aranha depois da metade da fase. Arremesse-a no ponto mais alto do pulo da aranha.

2ª TB - Caia neste buraco, depois do pica-pau

Bobbing Barrel Brawl

1ª TB - Acerte o pássaro com água

MDK - Sugue este barril e jogue-o em Koin à direita

2ª TB - Espere estes besouros passarem, pule emcima deles e mergulhe na água

4º Banana Bird - Termine Riverside Race em menos de 1m15 (1'15"), vá para Brash's Cabin e fale com o urso. Ele vai ficar furioso e um tronco fará uma ponte para Arich's Hoard.

Arich's Ambush

2º Chefe - Use Dixie. Suba até o galho da direita, usando sempre a cabeça de Arich. Pegue o barril, desça e espere o inimigo cair com tudo no barril. Repita a seqüência evitando as cusparadas verdes. Quando ele descer e você não tiver barris, fique bem abaixo do seu rosto. Ao detoná-lo, você ganhará um esparadrapo.

2º veículo: Hovercraft - Leve o esparadrapo até Funky para ganhar o Hovercraft. Agora você poderá passar por cima das pedras no lago e alcançar novos mundos

5º Banana Bird - Está em Kong Cave, no Mapa Principal.

Mekanos

Fire-Ball Frenzy

1ª TB - Use o Helicopter Spin neste ponto e vá com tudo para a esquerda

2ª TB - Jogue Dixie nesta banana escondida

MDK - Está quase no final da fase, subindo esta plataforma, à direita

Demolition Drain Pipe

1ª TB - Está na banana, sobre a décima abelha.

2ª TB - É a banana, no nono buraco, após o meio da fase.

MDK - Pegue o barril, no final da fase e volte para a esquerda.

Ripsaw Rage

1ª TB - Pegue o barril depois da letra "O" e mate esta abelha

2ª TB - Idêntica à primeira, mas o barril é de ferro

MDK - Pegue esta banana isolada e suba pelos barris

Blazing Bazukas

1ª TB - Pegue o barril TNT, exploda Bazuka à esquerda e volte com a aranha. Suba e vá para a direita

MDK - Após a saída da 1ª TB, vá com tudo para a esquerda e use a teia para subir. Há um barril sobre Bazuka. Toque nele e vá para a direita.

2ª TB - Use o Helicopter Spin perto deste Bazuka e vá para a esquerda

Low-G Labyrinth

1ª TB - Pegue Squawks depois da metade da fase e volte para a abertura das abelhas

2ª TB - Pegue o barril TNT no alto, volte e mate a abelha de baixo

MDK - Após estas duas abelhas vermelhas, pegue o barril, suba e mate uma das abelhas. Passe e você ganhará um barril de ferro. Jogue-o em Koin

Kaos Karnage

3º Chefe - Passe por debaixo dele, evitando o fogo. Quando ele parar, suba pelas hélices e pule em sua cabeça. Quando ele soltar raios, corra pela tela. Ao derrotá-lo, você ganhará um ski.

Cotton-Top Cove

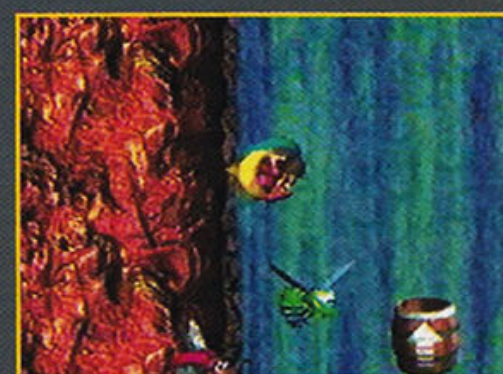
6º Banana Bird - Está em Bounty Bay.

Bazza's Blockade

1ª TB - Desça neste ponto, onde as barracudas nadam mais rapidamente

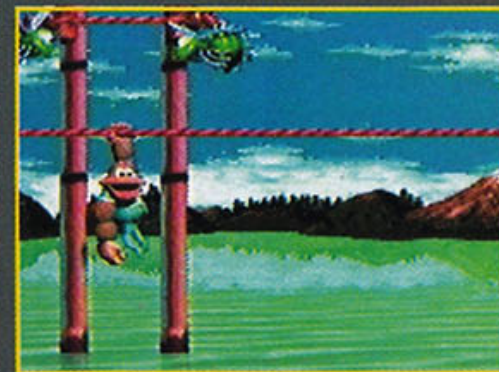
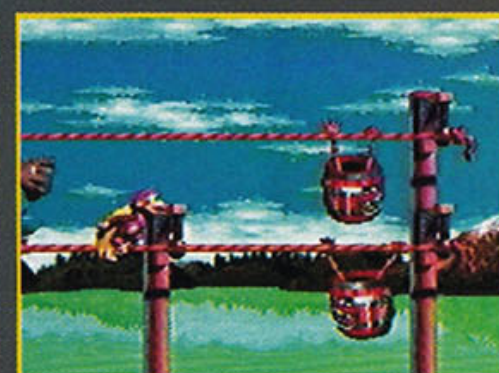
2ª TB - Vá para a esquerda neste ponto onde as barracudas parecem intransponíveis. Se você tiver os dois Kongs, melhor!

MDK - Está no final da fase.

Rocket Barrel Ride

1ª TB - Passe por cima da abelha e continue à esquerda, pulando nos besouros

2ª TB - Depois da placa "proibido animais", continue à direita e não pegue o barril foguete

MDK - Pegue o barril, pule para a plataforma da direita, jogue-o para cima e pule no barril. Ele atirará você para a esquerda

Kreeping Klasps

1ª TB - Suba por entre as duas abelhas que estão rodando

2ª TB - Entre no meio deste monte de Klasps e desça

MDK - Vá até o final da fase, pegue o barril e volte.

Tracker Barrel Trek

1ª TB - Depois de pegar o 2º barril direcionável nesta plataforma, use o Helicopter Spin e vá para a direita

2ª TB - Pegue Ellie (a elefanta), encha a tromba de água na cachoeira, use o barril direcionável para a ir à esquerda e mate as duas abelhas

MDK - Passe com Ellie pela placa de "proibido animais" para ganhar um barril. Volte e jogue-o em Koin.

Fish Food Frenzy

1ª TB - Após a primeira subida da fase, à direita.

2ª TB - Quase no final da fase há três peixes vermelhos. Continue à direita e coma o terceiro ouriço para subir

MDK - No final da fase, jogue Dixie para a esquerda.

Continua ▶

Squirt's Showdown

4º Chefe - Moleza!! Ande ao seu redor enquanto espirra água; quando ele parar, jogue água em seus olhos. Ao derrotá-lo, você ganha o 2º ski

3º Veículo: Turbo Ski - Leve os dois skis para Funky.

7º Banana Bird - Está em Undercover Cove (Mapa-Principal).

K3

Krevice Kreepers

1ª TB - Atraia este barril explosivo para o seu lado e deixe-o explodir um dos Kongs. Vá para a esquerda

MDK - Depois da letra "O", vá para a esquerda, pegue o barril e jogue-o por debaixo de Koin.

2ª TB - Jogue Dixie para cima, no local aonde está a letra "N".

Tearaway Toboggan

1ª TB - Logo no início da fase. Pule no barril e dispare na diagonal inferior direita

2ª TB - Depois da letra "G", pule por cima da primeira abelha e bata na segunda. É preciso estar com os dois Kongs.

MDK - Depois de sair do carrinho, vá com tudo para a direita e detone Koin.

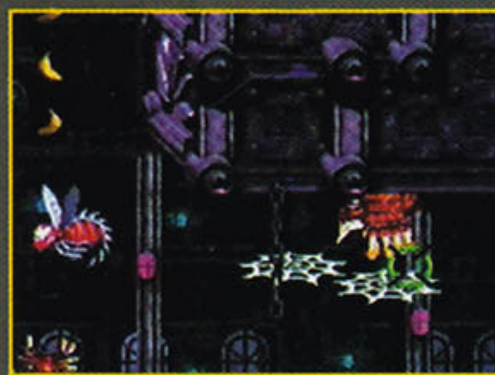
Barrel Drop Bounce

MDK - Quando estiver na letra "K", use o Helicopter Spin para a direita. Siga a trilha para baixo com o barril e pare na frente de Koin. Jogue o barril para a direita de modo que ele rebata na parede. Pule por cima de Koin antes que o barril volte

1ª TB - Depois da letra "K", pule os dois barris à esquerda. Depois vá para a direita

2ª TB - Depois da letra "N", use o Helicopter Spin para a direita

Krack-Shot Kroc

1ª TB - Fica antes do primeiro Kremling pulador, na abertura do teto.

2ª TB - Passe por esta abelha vermelha que está perto de um barril DK, no ar

MDK - Fica após a placa "proibido animais".

Lemguin Lunge

1ª TB - Está no início da fase, em cima da abelha vermelha.

MDK - Fique sobre Koin e jogue o barril para a esquerda

2ª TB - Entre no meio dos pingüins e volte para a esquerda

Bleak's House

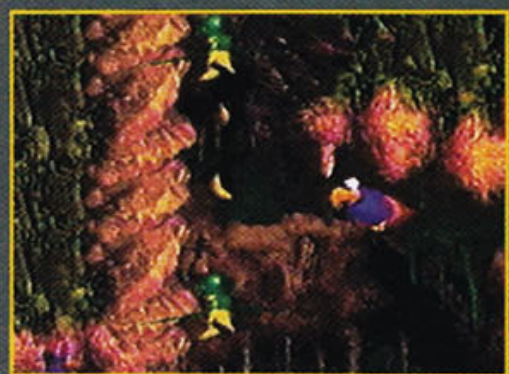
5º Chefe - Coloque a bolinha azul que está à esquerda da tela no mesmo nível de Bleak (usando o Direcional). Atire quando ele ficar parado.

8º Banana Bird - Vá até Blizzard's Basecamp (aperte para cima em Lemguin Lunge) e pegue o presente. Leve-o para Blue's Beach Hut (em Cotton-Top Cove) para ganhar a bola de boliche. Leve a bola para Bazooka's Barracks (em Mekanos). O Banana Bird estará em Sky-High Secret.

9º Banana Bird - Aperte Direcional para a esquerda em Blizzard's Basecamp.

Razor Ridge

Buzzer Barrage

1ª TB - No início da fase, suba e vá com tudo para a direita. Pegue o barril e mate a abelha verde

MDK - Após a metade da fase, passe pelas abelhas e suba aonde há dois Kopters. Pegue o barril e desça pela direita

2ª TB - Após a placa "proibido animais", use a cabeça de Kopter para subir

Kong-Fused Cliffs

1ª TB - Ao pegar a letra "O", use o Helicopter Spin para a direita.

2ª TB - Depois da letra "N" você verá uma banana sozinha à direita. Use o Helicopter Spin em direção à ela.

MDK - No final da corda, pule à esquerda e jogue o barril (Koin está escondido dentro da pedra)

Floodlit Fish

1ª TB - Mate o terceiro peixe depois da primeira dupla de ouriços.
2ª TB - Está à direita da letra "G", em um corredor com dois ouriços.
MDK - No final da fase.

Pot-Hole Panic

1ª TB - Vá com Ellie até a letra "N" e pule para cima.

2ª TB - Suba com Squitter (a aranha) quando encontrar a placa "proibido animais"

MDK - No final da fase, jogue Dixie para cima.

Ropey Rumpers

1ª TB - Pegue o barril de TNT que está embaixo da letra "K" e pule para a direita.

MDK - Caia quando vir uma corda com três abelhas verdes

2ª TB - Passe com o Parry (o pássaro) pela placa de "proibido animais".

Barbo's Barrier

6º Chefe - Este chefe tem três estágios:
Primeiro, rebata os ouriços verdes em seus ouriços de defesa e depois dê-lhe uma espetada. A seguir, faça com que as "conchas-espeto" batam em seus ouriços de defesa e dê-lhe mais uma espetada. Por fim, desvie de seus tiros e espete quando ele parar.

10º Banana Bird - Compre o espelho em Bazaar's General Store (Mapa Principal) por cinqüenta moedas de prata. Troque-o em Barter's Swap Shop (Mapa Principal) pela chave inglesa. Leve-a para a Björn's Chairlifts (em Razor Ridge). O Banana Bird estará em Clifftop Cache.

Kaos Kore

Konveyor Rope Klash

1ª TB - Desça na quinta corda.
2ª TB - Pule por cima da quinta abelha depois da letra "N".

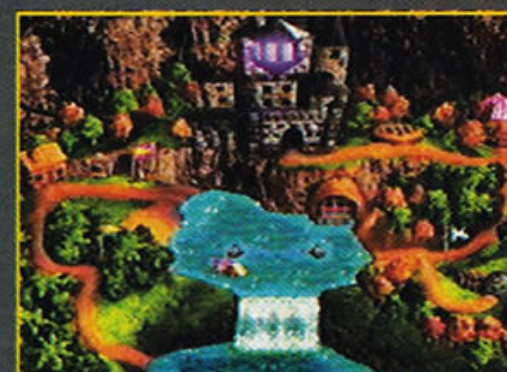
MDK - Desça no meio das abelhas, depois da letra "G"

Creepy Caverns

1ª TB - Rode com Dixie para cair neste buraco e, quando estiver no ar, aperte o botão de pulo

2ª TB - Suba com Squitter quando vir esta banana e este barril fantasma

MDK - Pegue o barril, dê uns passos para trás e jogue-o para cima. Seja rápido e pule no barril fantasma

Sewer Stockpile

11º Banana Bird - Nade em "oito" ao redor das duas pedras

Continua ▶

Lightning Look-Out

1ª TB - Está embaixo da letra "O".

MDK - Jogue um dos Kongs no primeiro pássaro. Jogue o barril que ele derrubar no segundo pássaro e depois detone Koin

2ª TB - Chegue até aqui com os dois Kongs e pule

Koindozer Klamber

1ª TB - Em cima de Bazuka, logo antes da metade da fase

2ª TB - Pule sobre o escudo do primeiro Kremling depois da letra "N" e jogue Dixie para cima.

MDK - Vá para a direita pulando nos barris. Quando chegar à corda, use o Helicopter Spin para voltar para a esquerda, tocando em um barril escondido

Poisonous Pipeline

1ª TB - Basta driblar este peixe vermelho

2ª TB - Passe por estes dois peixes vermelhos e continue até o final

MDK - Na saída da 2ª TB, vá para a cima, pegue o barril, suba em Koin e jogue o barril na parede da direita.

Kastle Kaos

7º Chefe - Jogue os barris na cabeça do robô. Quando K. Rool aparecer, jogue os barris em suas costas. Abaixe-se quando ele passar. Quando K. Rool descer as manivelas do teto, pule nelas para fazer com que mais barris apareçam. Vá repetindo a seqüência até detoná-lo.

12º Banana Bird - Vá até Bramble's Bungalow (Mapa Principal) e aperte o Direcional para a direita. Pegue a flor e entre.

Krematoa

Este é o Mundo Perdido. Para fazê-lo aparecer, dê uma volta rápida ao redor das quatro pedras no Mapa Principal. As moedas que você ganhou nas telas de bônus servirão para abrir fases em Krematoa (é só conversar com o urso em Boomer's Bomb Shelter). Ao terminar cada fase, você ganha uma engrenagem

Stampede Sprint

1ª TB - Está logo no início. É só jogar um Kong nela.

2ª TB - Na saída da 1ª TB, vá para a direita com Squawks.

3ª TB - Passe com Parry pela placa de "proibido animais".

MDK - Passe com Ellie pela placa de "proibido animais" e vá para a direita com o barril.

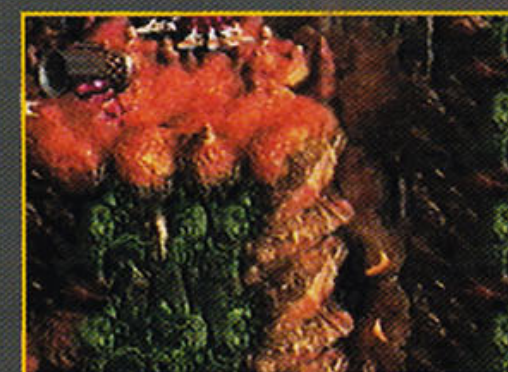
Criss Kross Cliffs

1ª TB - À direita das duas primeiras abelhas vermelhas.

2ª TB - Perto desta parede, no alto

MDK - Depois da letra "G", vá para a esquerda, acione o barril TNT, mate a abelha vermelha e caia para a direita

Tyrant Twin Tussle

MDK - Suba com Squitter por esta abertura e forme uma ponte de teias para acertar Koin

1ª TB - Passe por cima de Bazuca (no mesmo lugar da MDK) e caia

2ª TB - Jogue Dixie na abertura antes da letra "N".

3ª TB - É a banana ao lado da bandeira do final de fase.

Swoopy Salvo

1ª TB - Mate a abelha depois da letra "K" e desça.

2ª TB - Ao invés de matar esta abelha, suba e entre pelo buraco dos pica-paus. Pegue a banana que está no meio das abelhas

MDK - Está na saída da 2ª TB.

3ª TB - Suba por este grupo de pica-paus

Rocket Rush

MDK - Na saída do foguete, pegue o barril à direita e volte para a esquerda. Terminando a fase você ganhará a última engrenagem. Leve todas elas para o urso deste mundo e a última fase aparecerá

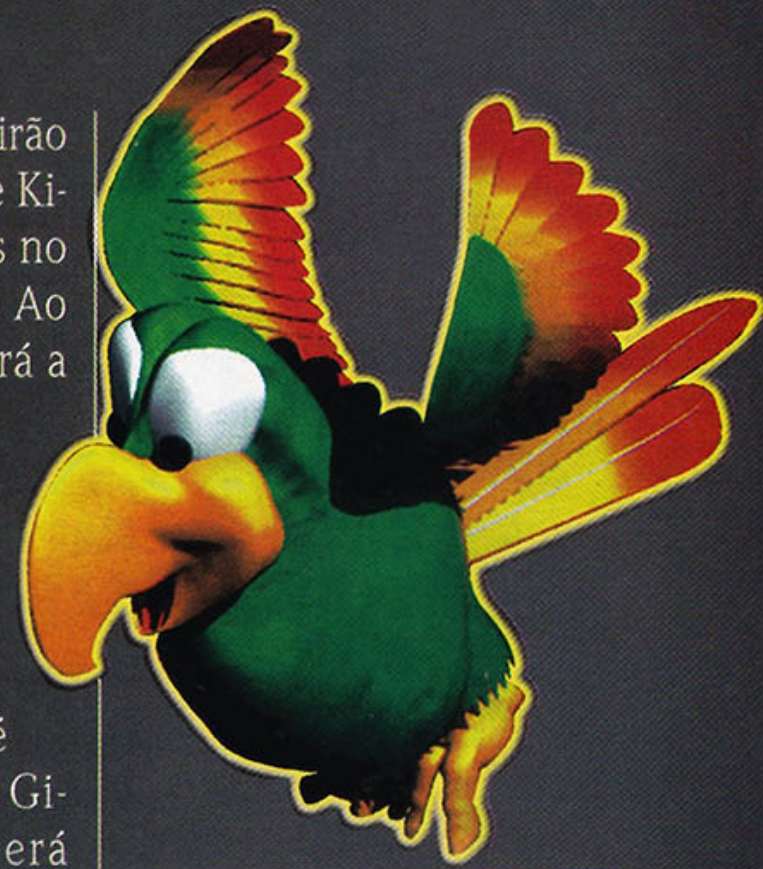
Knautilus

8º Chefe - Seu ponto fraco é a hélice. Use Dixie e fique no meio da tela. Quando ele parar de atirar, jogue os barris para cima. Ele vai se aproximar e os raios sairão de baixo e de cima: use Kiddy e coloque os barris no chão para se proteger. Ao derrotá-lo, você ganhará a última MDK.

Último Veículo: Girocóptero - Chegou a hora de ganhar o último veículo. Leve todas as moedas DK até Funky para ganhar o Girocóptero. Você poderá sobrevoar todo o Mapa Principal.

13º Banana Bird - K's Kache (Mapa Principal).

14º Banana Bird - Belcha's Burrow (Mapa Principal).

15º Banana Bird - Hill-Top Hoard (Mapa Principal).

Final Verdadeiro
Leve todos os Banana Birds para a casa de Wrinkly no Mapa Principal

Os segredos de

Desde o lançamento de Zelda para SNES não se via um game com um desafio destes. Tomb Raider é simplesmente descabelante. O game é recheado de passagens dificílimas e infestado de bichos sanguinários, capazes de devorar a heróina Lara a qualquer momento.

A vastidão das cavernas e o silêncio das paisagens criam um clima de pânico. O jogador vai sendo envolvido pelo clima do jogo e qualquer ruído pode indicar uma rocha prestes a esmagá-lo ou um tiranossauro faminto.

TOMB RAIDER

Playstation, Saturno e PC. Ação, da Eidos, 1 jogador, 1 CD. Já nas prateleiras.

9.0 Um dos imperdíveis deste verão e candidato a inúmeras versões futuras. Ótimo em todos os lances e versões. Apenas o CD para Saturno ficou devendo em visual.

Configuração para PC: PC Pentium 100 MHz, 8 MB RAM, VGA ou SVGA, DOS ou W95, teclado ou joystick. Placa SoundBlaster ou compatível. Roda direto do CD.

Fórmula vencedora

A receita é simples como a de Doom, mas o conjunto é superior em todos os sentidos. A versão para PC é a melhor em visual e jogabilidade. No Playstation, gráficos e sons estão ótimos, mas o jogo é mais lento. Por fim, a versão do Saturno traz gráficos muito inferiores, mas com jogabilidade melhor que no console da Sony.

SUPERDICAS

Todas as armas no Playstation

A qualquer instante, vá para a tela do inventário (apertando Select) e faça esta seqüência: L1, ▲, R2, L2, L2, R2, ●, L1. Se funcionar, Lara emitirá um som. Depois aperte X e volte para a tela do inventário para ter acesso a todas as armas.

Pule as fases no Saturno

A qualquer instante de jogo, vá para o inventário, entre no passaporte e vá para a página de saída (Exit page), sem sair. Então aperte Z, Y, Z, Y, X, X, X, Start.

PASSO A PASSO

FASE 1 - CAVES

Fase muito fácil. Basta encontrar as salas secretas.

1º SEGREDO

Bem no início da fase, siga as trilhas dos lobos. Ao encontrar uma subida à esquerda, ignore-a e vá em frente. Note que há uma sala no final da caverna também à esquerda. Fique de costas para a parede, dê um pulo para trás se apoiando na pedra. Rapidamente dê um pulo para a frente e agarre-se ao pé da porta, para subir e entrar

2º SEGREDO

Depois da subida, mate os morcegos e entre na caverna da esquerda. Vire à direita e suba pelo lado esquerdo

3º SEGREDO

Após o primeiro save, siga em frente e mate os dois lobos. Não desça: continue até o final e você notará uma entrada à sua direita. Pule nela

Tomb Raider

Todos os desafios de Lara. Sem exceção!

FASE 2 - CITY OF VILCABAMA

Não fique muito tempo submerso e cuidado com os ursos: eles tiram muita energia.

1º SEGREDO

Pule na água, vire para a direita e, no final, vire novamente à direita. Puxe a alavanca e suba

2º SEGREDO

Volte para a água e acione a outra chave à sua esquerda. Nade de volta ao grande túnel e entre na segunda passagem. Ao chegar à sala, entre à sua direita

3º SEGREDO

Passe pelas lâminas e puxe a alavanca: o chão irá se quebrar. Nade e, ao sair da água, mate o urso. Suba as escadas no lado esquerdo da porta, acione a alavanca e, antes de sair, encontre uma passagem do lado esquerdo, perto da escada

FASE 3 LOST VALLEY

Comece a ser cauteloso nos lugares altos. Quando for enfrentar o tiranossauro fique dentro de uma caverna e evite perder energia.

1º SEGREDO

Este buraco fica do lado direito da grande cachoeira. Suba nas pedras e vá para a direita

2º SEGREDO

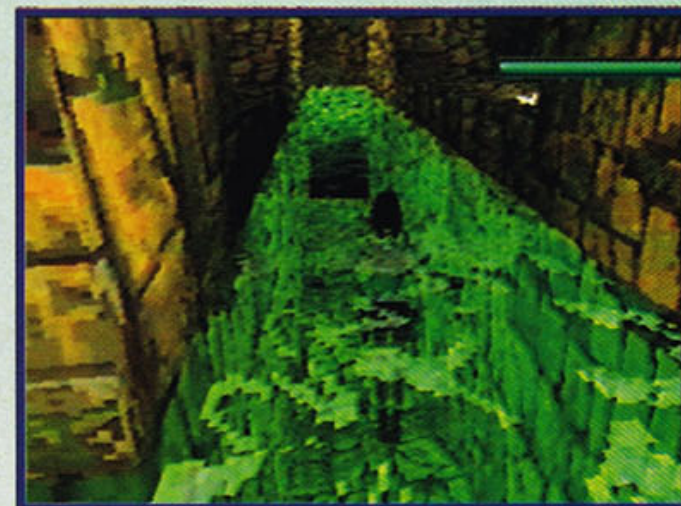
Suba pelo lado esquerdo desta cachoeira. Ao chegar ao topo, dependure-se e vá para a direita. Quando estiver no centro da cachoeira, suba

3º SEGREDO

Salve o jogo no templo, saia, vá para a esquerda, escale as pedras até o topo do mesmo templo e pule no teto. Parece impossível mas não é!

4º SEGREDO

Depois de colocar as três peças na engenhoca, não pule na água, dependure-se e vá para esquerda. Pule nas corredeiras e vá para o lado esquerdo

5º SEGREDO

Agora pule na água e, antes de entrar no grande túnel, pegue a Shotgun perto do esqueleto. Volte para a água e nade todo o túnel. No final dele você achará o último segredo

Continua ▶

FASE 4 - TOMB OF QUALOPEC

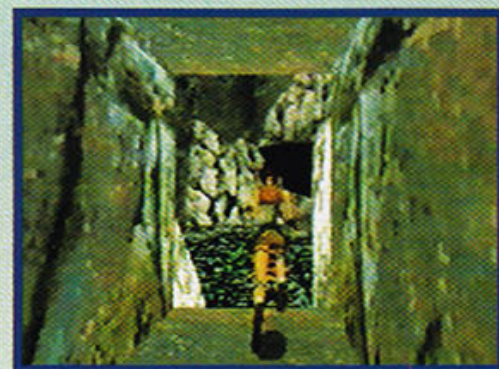
As coisas começam a esquentar mas não se preocupe, isso é apenas o começo. Salve o jogo só depois de conseguir fazer as três primeiras etapas, antes de abrir o último portão. Assim você não vai precisar ter de fazer tudo novamente.

1º SEGREDO

Após salvar o jogo, entre no corredor e suba no primeiro ídolo da escada. Uma passagem se abrirá atrás dele. Corra para a esquerda, pois o chão vai se quebrar

2º SEGREDO

Ainda nesta sala, desça pela esquerda, se dependurando exatamente pelo lado direito das balas da Shotgun. Desça e ande sobre as estacas. Não corra!

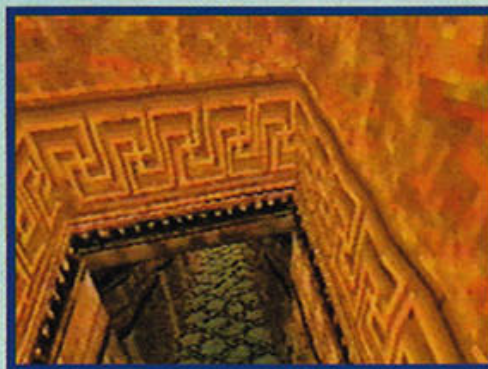
3º SEGREDO

Se você escapou, vá para o final do corredor e entre numa pequena caverna submersa à sua direita. Volte e detone Larson, antes que ele acabe com você

FASE 5 - ST. FRANCIS' FOLLY

Nesta fase, prepare-se para usar todas as habilidades de Lara. Você terá de ser muito ágil.

1º SEGREDO

Após dar uma geral na área, suba pelos pilares para alcançar a porta à sua esquerda: fique bem no começo da porta, dê um pulo para a esquerda, depois pule rapidamente para a frente e agarre-se. Continue a subir até encontrá-lo

2º SEGREDO

Deslize de costas por esta rampa com o botão de ação pressionado, para ficar dependurado no final. Daí você deverá soltar-se e escorregar na pequena inclinação. No finalzinho dela, dê um pulo para trás

3º SEGREDO

Ao descer pela passagem do segundo segredo, não acione a alavanca: pule na água e ache esta outra entrada, que fica bem no meio do túnel

4º SEGREDO

Salve o jogo, pule na próxima plataforma, mate os três morcegos, desça um andar e acione a alavanca da porta de Thor. Pule no chão cinza à esquerda e corra para a direita. No outro piso, corra, pule no sentido contrário e ignore o morcego. Você encontrará uma sala aberta. Entre!

FASE 6 COLOSSEUM

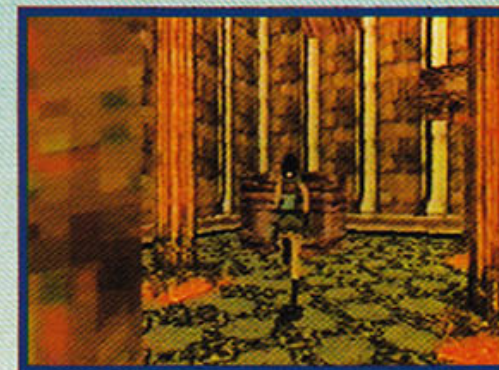
Agora você provará se é rápido mesmo. Em uma das salas do Colosseum será preciso evitar paradas e dar pulos certeiros, em tempo recorde. Boa sorte!

1º SEGREDO

Mate os leões e suba até a última plataforma por fora do templo. Lá em cima, ignore a porta da esquerda: deslize até a pequena borda, dê um pulo e entre na sala

2º SEGREDO

Agora assim você pode entrar por aquela porta. À sua esquerda, dependure-se e ache uma caverna

3º SEGREDO

Esta sala fica à esquerda do Colosseum, no alto, e exige astúcia. Passe perto do pilar da esquerda e, ao ouvir um som, suba depressa pois é uma porta se fechando

FASE 7 PALACE MIDAS

Uma fase repleta de gorilas, com alguns lugares muito bem escondidos. Lembre-se: a paciência é a mãe de todas as virtudes.

1º SEGREDO

Saia da água, suba na pedra e depois dê dois pulos em seqüência. A passagem está à esquerda

2º SEGREDO

Nade até chegar à piscina; saia pelo lado esquerdo e dependure-se na borda

3º SEGREDO

Neste jardim, acione a alavanca do lado esquerdo para abrir uma porta. Entre e passe com cuidado

FASE 8 - CISTERN

Atire sem parar nos inimigos, até destruí-los. Não salve o jogo logo de cara; salve somente depois de muitas tarefas já realizadas.

Momento crítico: ao entrar na sala principal desta fase, pule para a direita e mate o rato. Siga se dependurando pela esquerda, pegue a munição e continue pela esquerda até encontrar dois locais para salvar o jogo: escolha o que está no alto do pilar. Entre na sala em frente, detone o inimigo que pinta e vá para a direita: o segredo está no alto

1º SEGREDO

2º SEGREDO

Pule na piscina nesta direção, encontre uma entrada bem pequena e nade dentro desta passagem. Você sairá na mesma piscina

3º SEGREDO

No lado esquerdo desta porta azulada há uma passagem secreta. Empurre...

FASE 9 - TOMB OF TIHOCAN

Cuidado ao passar pelas lâminas e pêndulos. Caso erre, você não terá outra chance.

1º SEGREDO

Salve o game e pule no pilar da direita. Pule de novo para dentro da sala e você encontrará aquele cara pentelhíssimo. Passe com cuidado entre as lâminas e mate o crocodilo. Encontre os pisos que abrirão a passagem secreta

2º SEGREDO

Nesta descida, prepare-se para uma seqüência de pulos pelo lado direito. No final, pule para a esquerda. Você encontrará a sala. Passe rapidamente pelos pisos quebradiços

FASE 10 CITY OF KHAMOON

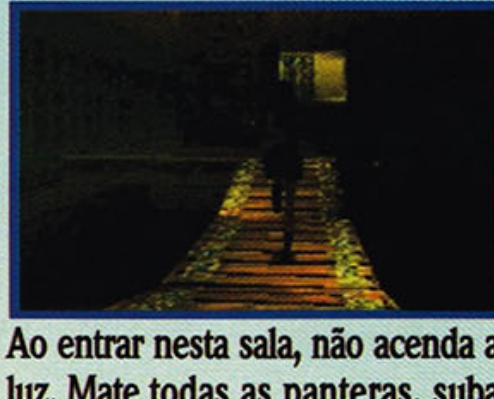
Evite os gatos múmias que tiram bastante energia e tome cuidado nos lugares altos.

1º SEGREDO

Esta sala fica do lado direito da estátua do gato. Pule para dentro da sala

2º SEGREDO

Dependure-se do lado esquerdo deste gongo de prata

3º SEGREDO

Ao entrar nesta sala, não acenda a luz. Mate todas as panteras, suba e atravesse a ponte: do lado esquerdo do pilar, dê um pulo para a sala da esquerda, quase escondida

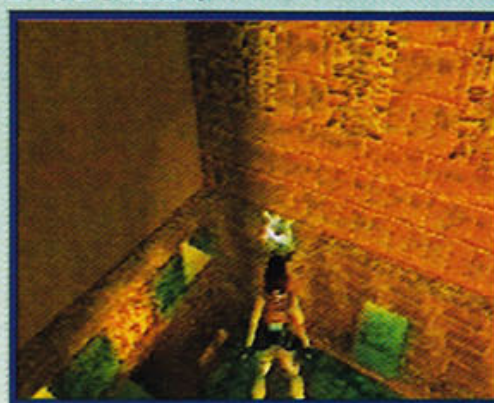
Continua ▶

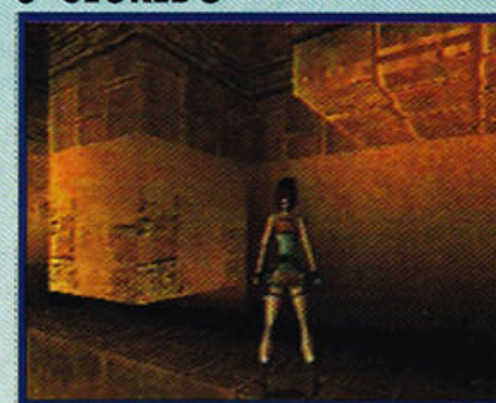
FASE 11 OBELISK OF KHAMOON

Aproveite para economizar muita energia, que você gastará nas fases seguintes.

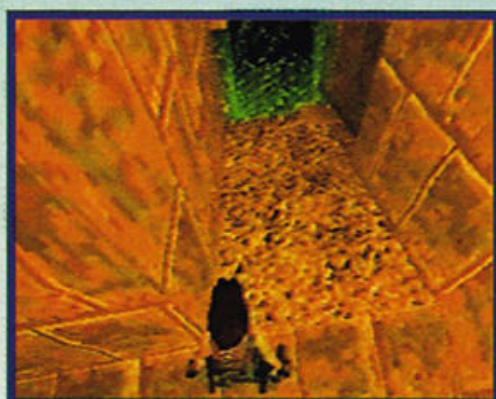
1º SEGREDO

Salve o jogo e elimine o gato-múmia. Vá para a esquerda. Passe pela borda, depois dê um pulo no topo do obelisco

2º SEGREDO

Ainda no obelisco, note que há um gongo de prata à sua direita. Pule sobre ele

3º SEGREDO

Depois de descer do gongo, pela esquerda, você verá uma porta. Entre, continue pela esquerda e dependure-se. No final, suba e entre na sala bem acima de você

FASE 12 SANCTUARY OF SCION

Uma fase bem fácil, para aliviar um pouco. Tome cuidado com os demônios alados.

1º SEGREDO

Abra a passagem do lado direito da esfinge. Escorregue pela rampa até chegar à plataforma. Para cair nela você precisa dar um pulo certeiro bem da borda

FASE 13 NATLA'S MINES

Aqui o grau de dificuldade vai crescer bastante. Lembre-se de eliminar os rivais para recuperar suas armas.

1º SEGREDO

Suba na casa e pule na passagem. Logo depois, suba pela direita até outra passagem. Cuidado: o chão de madeira é uma armadilha

2º SEGREDO

Pule para esta sala, à sua direita, e em seguida empurre a caixa que há na entrada. Seja rápido, para não ser esmagado por uma pedra

3º SEGREDO

Depois de eliminar o punk, encontre uma passagem com água à sua esquerda. Nade até encontrar uma sala

FASE 14 ATLANTIS

Esta fase vai deixar você de cabelos em pé. Na parte final ,você tem cerca de 42 segundos para passar a ponte e correr para a última fase. Lembre-se de pular pra valer.

1º SEGREDO

Desça na plataforma que está debaixo desta outra. Aproveite para cortar caminho

2º SEGREDO

Suba até chegar à parte superior esquerda desta pirâmide. Tenha muito cuidado com as pedras

3º SEGREDO

Para achar esta passagem você têm de fazer a sala anterior rapidamente. Depois, elimine os três monstros e suba pela direita

FASE 15 THE GREAT PYRAMID

Relaxe antes de enfrentar a fase final. Economize energia pois você vai precisar dela. Alguns lugares parecem estar muito distantes, mas é ilusão. Boa Sorte!

1º SEGREDO FINAL

Pule para direita até notar uma ponte surgir no início desta mesma sala. Volte e passe por ela rapidamente

2º SEGREDO FINAL

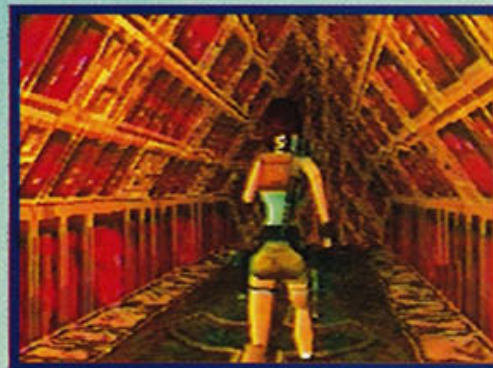
Olhe a foto: note a rachadura no lado esquerdo da sala. Corra, pule nela e siga dependurando-se até o final da sala. É muito difícil

3º SEGREDO FINAL

Este é difícil. Chegue até a borda, de frente para a passagem, conte "cinco passos lentos" para trás. Pule e, assim que cair, corra e pule novamente. Seja muito rápido

O FINAL DO GAME

O importante agora é não se desesperar. Mas infelizmente um terremoto fará os cenários tremerem sem parar.

Chefe. Haja energia! Desvie dos seus tiros sempre pulando. Ela fingirá que morre: continue atirando

Ao chegar a este último túnel do game, deslize sem medo. Você chegará à saída da pirâmide

Hora de curtir a animação final: Lara foge enquanto toda a ilha começa a se autodestruir

INDEPENDENCE

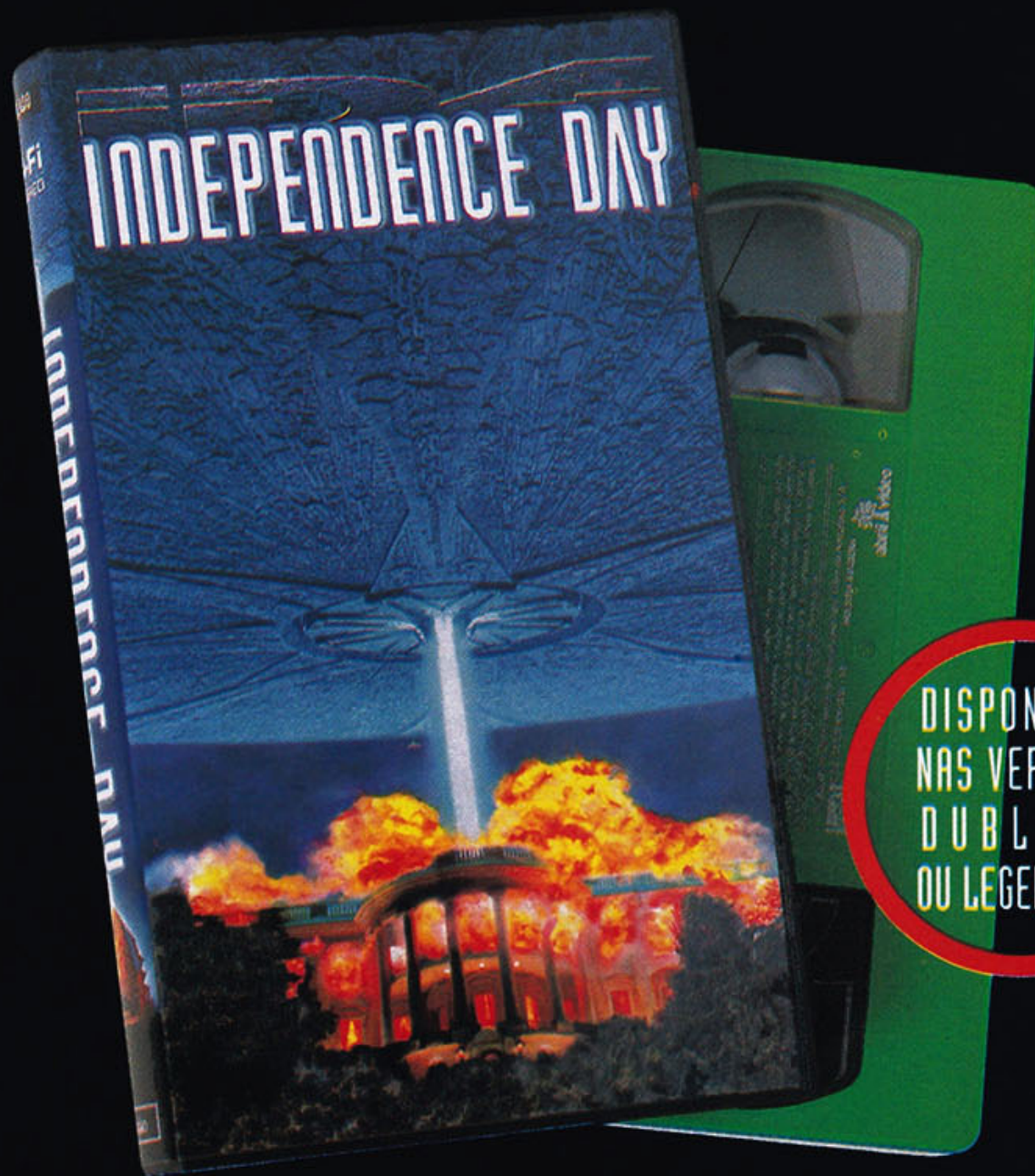
TWENTIETH CENTURY FOX Apresenta uma Produção de CENTROPOLIS ENTERTAINMENT um filme de ROLAND EMMERICH WILL SMITH BILL PULLMAN JEFF GOLDBLUM "INDEPENDENCE DAY" MARY McDONNELL JUDD HIRSCH MARGARET COLIN RANDY QUAID ROBERT LOGGIA JAMES REBHORN HARVEY FIERSTEIN Figurinos de JOSEPH PORRO Efeitos Visuais de VOLKER ENGEL DOUGLAS SMITH Música de DAVID ARNOLD Montagem de DAVID BRENNER Desenhistas de Produção PATRICK TATOPOULOS e OLIVER SCHOLL Diretor de Fotografia KARL WALTER LINDENLAUB, BVK Produtores Executivos ROLAND EMMERICH UTE EMMERICH WILLIAM FAY Escrito por DEAN DEVLIN & ROLAND EMMERICH

Produzido por DEAN DEVLIN Dirigido por ROLAND EMMERICH

Trilha Sonora RCA Victor

AGORA EM VÍDEO

O MAIOR SUCESSO DE BILHETERIA NO MUNDO EM 96.

MAIS DE 3 MILHÕES DE ESPECTADORES SÓ NO BRASIL.

LANÇAMENTO 17 DE MARÇO

ASSISTA ANTES QUE TUDO ACABE.

RESERVE JÁ NA SUA LOCADORA.

TM

PLAYSTATION

Tobal No. 1

Visual em perspectiva - Na tela de seleção de personagens, segure L2 e R2 até a luta começar. O ângulo da câmera vai enquadrar o combate numa visão em perspectiva superior, mais ou menos como nos RPGs.

PLAYSTATION

Machine Head

Cheats poderosos - Jogue sossegado, sem se preocupar com a munição, energia e, ainda de quebra, escolha a fase em que quer começar. Simplesmente faça as seguintes seqüências na tela principal.

Munição infinita - ●, ●, ●, ●, L1, ●, L1, L1, ●, L1, ●, L1, L1, ●, L1, ●, L1, L1, L1, L1

Energia infinita - ●, L1, L1, L1, ●, L1, ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L1, L1, L1, L1, ●, ●, L1

Seleção de fases - L1, ●, L1, L1, L1, ●, ●, ●, ●, L1, L1, ●, ●, L1, ●, L1, ●, ●, ●, ●. Use R1 e R2 para selecionar as fases.

PLAYSTATION

Twisted Metal 2

Novos movimentos especiais - Durante o jogo, execute estes comandos para conseguir efeitos bem legais. Para funcionar, você precisa ter energia, pois cada comando gasta um pouco.

Minas no chão - → ← ↓

Napalm - → ← ↑

Blindagem temporária - ↑ ↑ →

Invisibilidade temporária - → ↓ ← ↑

Personagens secretos - Acesse dois personagens secretos da primeira versão. Na tela de seleção de carros, faça as seqüências que damos no primeiro joystick. Se a dica entrar, você ouvirá uma explosão:

Sweet Tooth - ↑, L1, ▲, →

Minion - L1, ↑ ↓ ←

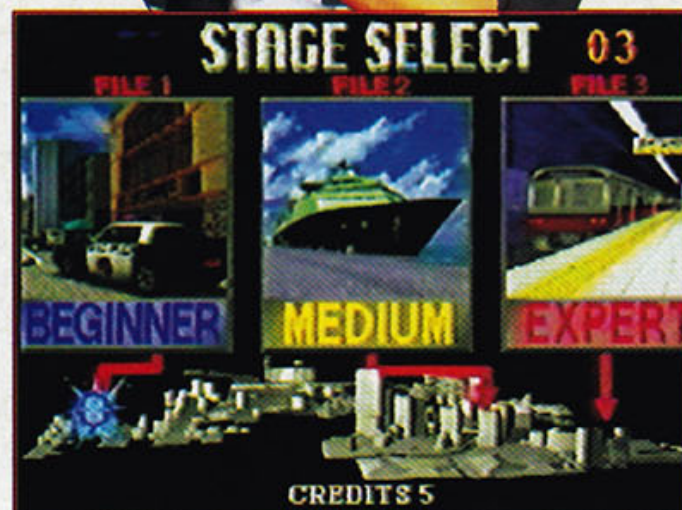
Campos de batalha secretos - Só podem ser acessados no modo para dois jogadores. Escolha um Challenge Match e, na tela de seleção de campos de batalha (Battlegrounds), digite as seguintes seqüências. Uma explosão confirmará se as seqüências foram aceitas.

Cyburbia - ↓ ↑, L1, R1

Suicide Swamp - ↑ ↓ →, R1

Rooftop - ↓ ←, R1, ↓

SATURNO

Virtua Cop 2

Direto para o último chefe - Na tela de seleção de fases, atire sem parar na flechinha do primeiro nível, que fica no canto inferior esquerdo da tela. Atire até o tempo acabar e você irá direto para o último chefe.

Personagens maiores - Esta é meio trabalhosa: é preciso terminar o game uma vez (use a dica acima) para habilitar uma nova tela de opções. Depois é necessário jogar mais 57 vezes. Para economizar tempo, você pode iniciar o game e "resetar" (aperte A + B + C + Start). Depois disso, pinta a opção Big Head Mode, em que os personagens aparecem maiores que o normal.

PLAYSTATION

Die Hard Trilogy

Múltiplos efeitos - Comece qualquer um dos três games, pause, segure R2 e faça ← → ↑ ↓ ■. Dependendo do jogo, você conseguirá um efeito diferente:

Die Hard - Energia ilimitada

Die Harder - Energia ilimitada, editor de mapa (use Start para selecionar fases) e seleção de armas (use o botão ▲)

Die Hard With a Vengeance - Depois do código, aperte Start no segundo joystick. Aí pressione ▲ para aumentar o tempo e X para selecionar a fase.

Personagens magrinhos - Enquanto estiver jogando o primeiro game, segure R2 e aperte ▲ dez vezes. Depois aperte → quatro vezes. Todos os personagens ficam magros como palitos. Eles aparecem nas mesmas cores do radar: você é branco, os vilões vermelhos, os reféns são azuis e os mortos ficam amarelos.

SATURNO

Toshinden Ura

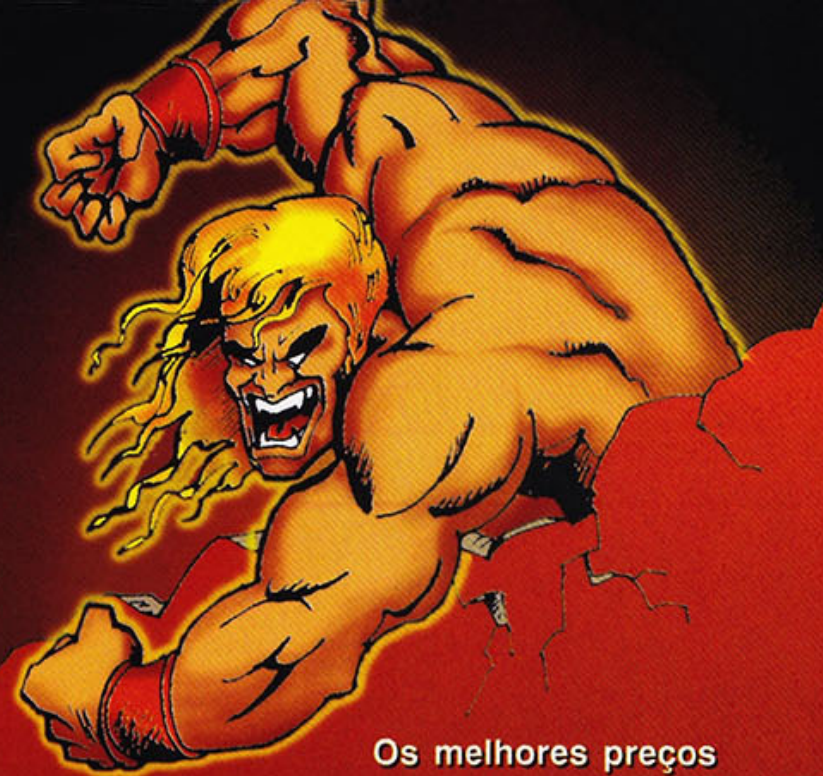
Personagens secretos - Na primeira tela (em que aparece escrito Press Start), digite A, B, Z, X, Y, C, para habilitar Repli e Wolf. Uma voz confirmará a dica. Depois, na mesma tela, digite A, Z, C, X, B, Y, A, Y, C, X, B e Z. Se duas vozes confirmarem o truque, você poderá escolher Verm e Sho. Quem manda o recado é o leitor João Felipe C. Costa, do Rio de Janeiro, RJ.

SNES

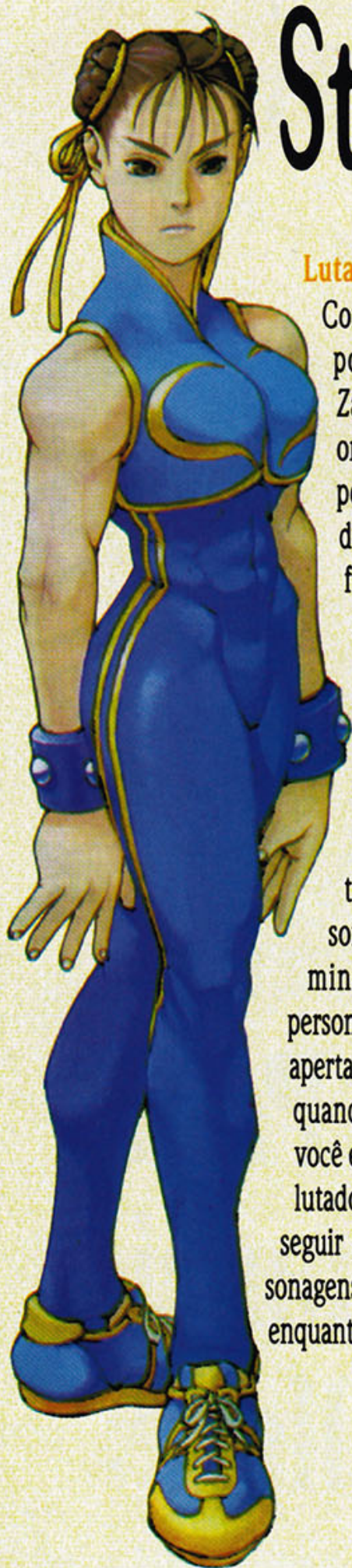
Prince of Persia 2

Porrada de passwords - Detone o game com estes dois lotes de passwords completíssimos:

2º Fase - CFHKMK
3º Fase - DFGKMK
4º Fase - FHDKNK
5º Fase - GJMJFK
6º Fase - HLDJWJ
7º Fase - JMKHJJ
8º Fase - KNFHGJ
9º Fase - LPMGRH
10º Fase - MPLGRH
11º Fase - NPJGPH
12º Fase - PRBGKH
13º Fase - RTJFWG

2º Fase - CFGKLK
3º Fase - DFFKLK
4º Fase - FGCKLK
5º Fase - GGMJCK
6º Fase - HGFHRH
7º Fase - JGBHNH
8º Fase - KHHGCH
9º Fase - LHHGDH
10º Fase - MHLDJF

QUENTE!

SATURNO

Street Fighter Alpha 2

Lutadores originais - Com estas dicas você poderá controlar o Zangief e o Dhalsim originais (sem os golpes especiais), além de Evil Ryu e Powerful Akuma. O esquema é o mesmo para todos: você coloca o cursor sobre o personagem escolhido, aperta e segura Start; enquanto isto, move o cursor sobre uma determinada seqüência de personagens. Depois é só apertar qualquer botão e, quando a luta começar, você estará controlando o lutador escolhido. Veja a seguir a seqüência de personagens que deve ser feita enquanto você segura Start.

Zangief original - Sagat, Sodom, Rose, Birdie, Charlie, Dhalsim, Ryu, Adon, Chun-Li, Guy, Ken e Zangief.

Powerful Akuma - Adon, Gen, Sakura, Rose, Sodom, Dan, Guy, Rolento, Sakura, Rose, Birdie e Akuma.

Dhalsim original - Zangief, Sagat, Charlie e Dhalsim.

Evil Ryu - Adon, Akuma, Adon e Ryu

Comemorações de Sakura - Veja como fazer Sakura comemorar suas vitórias de duas novas formas.

Comemoração Little dance - Segure B logo depois de ganhar a luta.

Comemoração Kick off shoe - Segure A depois da vitória.

PLAYSTATION

Andretti Racing

Novos patrocinadores - Comece uma corrida e selecione a opção Begin Career. Na tela de registro (Register Screen), ponha "Go Bears!", para Stock Cars e "Go Bruins!", para carros de Fórmula 1. Com este truque você fatura dois carangos com nova cores e patrocinadores, na tela de seleção de carros.

SNES

Maui Mallard in Cold Shadow

Passwords - Confira nossas passwords exclusivas:

2º Fase - QVBBLP
3º Fase - CNFJTS
4º Fase - PHMBTT
5º Fase - NFXDQH
6º Fase - SXGDLJ
7º Fase - MDVCBQ
8º Fase - HRTGDV

PLAYSTATION
Wipeout XL

Naves-bichos - Assim que o logotipo do Playstation aparecer, segure L1 + R2 + Start + Select. Quando pintar a tela do título, solte Start e volte a segurá-lo, juntamente com os outros botões, até surgir o menu principal. Você poderá escolher quatro tipos de naves-bichos e competirá contra outras.

Novos desafios - No menu de Options, acesse a entrada de passwords e entre com as seqüências de Challenge 1 ou 2. Depois bastará ir ao menu anterior e selecionar os tipos de corrida para escolher um ou outro desafio. Atenção: você habilita apenas um novo desafio de cada vez.

Challenge 1 - ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ●, ■, ■, ■, ▲, X, ■.

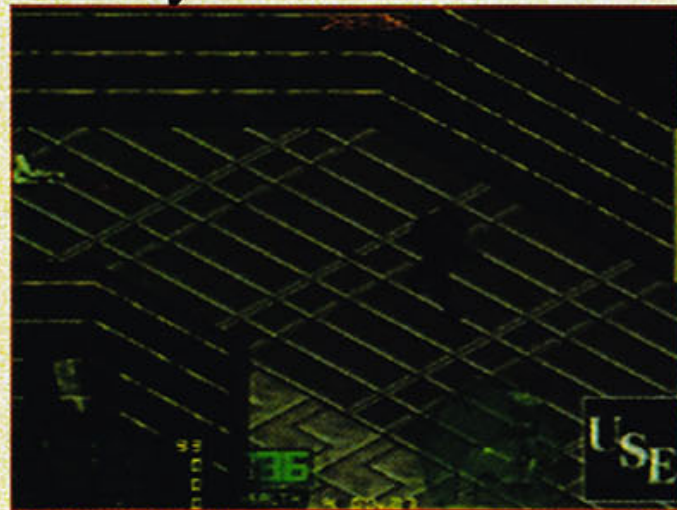
Challenge 2 - ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, X, ■, X, ▲, ▲, X, ●, ●.

Superlargada - Para sair disparado na frente, mantenha a aceleração entre a primeira e segunda barras até o momento em que o locutor diz "Go". A melhor maneira de fazer isso é "bombar" o acelerador continuamente para que ele se mantenha na rotação desejada.

Todas as pistas - Na tela de Essential Options, segure L1 + R1 + Select e faça ■, ●, ▲, ●, ■.

Nave-tubarão - Segure L1 + R1 + Select na tela de Essential Options. Enquanto isso, faça X, X, X, X, ●, ▲, ■.

Armas infinitas - Pause o game, segure L1 + R1 + Select e faça X, X, ■, ■, ●, ●, ▲. Depois aperte Start para despausar e você terá todas as armas.

PLAYSTATION
Project Overkill

Invisibilidade temporária - Durante o jogo, segure ▲ e faça ■, ●, ●, ■; solte ▲, segure X, aperte ▲, ▲ e solte X. A palavra Cheater aparecerá no alto da tela e você se tornará invisível temporariamente.

Mais velocidade - Durante o jogo, segure ↑ e aperte ▲, ▲, ▲; solte ↑, segure ↓ e aperte X, ■, ●, solte ↓. A palavra Cheater aparecerá no alto da tela e você irá se mover mais rapidamente no jogo.

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Editor-Assistente: Bento Abreu
Editora-Assistente de Arte: Letícia A. Alves
Analista de jogos: Ivan Cordon
Coordenadoras de Produção: Érica Luísa A. Câmara, Odete Garcia

Colaboraram nesta edição: Consultores: Eduardo Murata, Hugo Santos, Ivan David, Mário Câmara. Fotografia: Fábio Gois. Tradução: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. Correspondente: Ângelo Ishi (Japão)

STAFF EDITORIAL
Secretaria Editorial: Regina Giannetti
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE
Diretor: Ênio Vergeiro
Gerente de Publicidade: Ana Lúcia Serra
Gerente de Marketing Publicitário: Cintia Mourão
Supervisora de Conta: Miriam Horta
Contato de Agência: Andrea Madrid
Contato Direto: Marília Guiti Hindi
Supervisor: José Soares

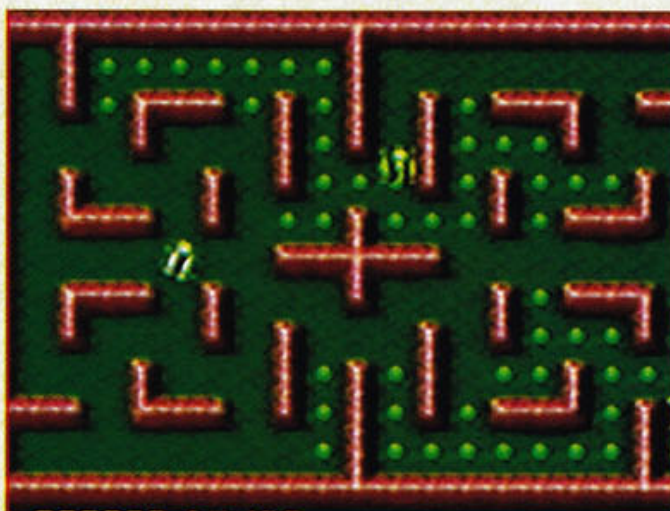
COMERCIAL
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **113**, Março de 1997. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05315-970, fax: (011) 867-3300. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, fax (021) 532-1486 / 532-1583. **Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038, (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem. **dinap.na@email.abril.com.br**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA EDITORA ABRIL S/A

Boiada Geral - Confira aqui estes truques espertíssimos que quebram o maior galho. Na tela de apresentação, digite estas seqüências:

Seleção de fases - L2, R1, L1, R2, ←, →, ●, ■, R2, L2
Todas as armas - L2, R2, L1, R1, ↑, ↓, ↓, ↑. Para usar, durante o jogo, segure ■ e aperte ▲ para mudar de arma.
Vidas extras - L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓
Continues infinitos - L2, R2, L1, R1, ←, →, →, ←
Animações - L2, L1, R1, R2, ↑, ←, ↓, →

Jogo secreto Tank - R2, R1, →, ←, L1, L2
Teste de som - R2, R1, L1, L2, ↑, →, ↓, ←
Jogo secreto Gyruss - L2, L1, ←, →, R1, R2

NOSSOS ENDEREÇOS
São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 867-3000 - Fax: (011) 867-3300 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - Caixa Posta: 4816 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486/532-1583

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 335-8789
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. - Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira - Espírito Santo - Telefax: (027) 324.1174